ANATOMIA FILMULUI

Introducere în abordarea semio-cognitivă a discursului audiovizual





Mircea Deaca

MIRCEA DEACA

ANATOMIA COGNITIVĂ A FILMULUI


editura universității din bucurești®

2013

Referenţi ştiinţifici: **Prof. univ. dr. SORIN ALEXANDRESCU**
(Universitatea din Bucureşti)
Prof. univ. dr. PIA BRÎNZEU
(Universitatea de Vest din Timişoara)
Prof. univ. dr. DOMINIQUE NASTA
(Universitatea Liberă din Bruxelles)

Şos. Panduri nr. 90-92,
050663 Bucureşti
ROMÂNIA

Tel./Fax +40 214102384
E-mail: editura@g.unibuc.ro
editura.unibuc@gmail.com
editura_unibuc@yahoo.com
Internet: www.editura.unibuc.ro

Librărie on-line: http://librarie-unibuc.ro
Centru de vânzare: Bd. Regina Elisabeta nr. 4-12,
030018 Bucureşti – ROMÂNIA
Tel. +40 213143508 (int. 2125)

Tehnoredactare: ***Mircea Valeriu Deaca***
Copertă: ***Andrei Molnar***

Descrierea CIP a Bibliotecii Naţionale a României
DEACA, MIRCEA
Anatomia cognitivă a filmului : introducere în abordarea semio-cognitivă a discursului audiovizual / Mircea V. Deaca – Bucureşti : Editura Universității din Bucureşti, 2013
Bibliogr.
ISBN 978-606-16-0294-0

791.43

Sumar

ANATOMIA COGNITIVĂ A FILMULUI

(Introducere în abordarea semio-cognitivă a discursului audiovizual)

Introducere

i.1. Cuvânt înainte

i.1.1. O privire de ansamblu a cărții

Sensul cuvintelor pare atașat automatic de expresiile verbale, ca într-un dicționar. La fel o imagine pare să vorbească de la sine. Ce poate imaginea unui „câine” să spună mai mult sau mai puțin decât ceea ce se vede? Și totuși comunitatea științifică ce începe cu demersul lui Platon ori Aristotel pare în continuare să nu fie mulțumită de această evidență și își pune întrebări asupra modului în care sistemele de semne verbale și / sau vizuale controlează semnificația și asupra modului în care oamenii folosesc aceste sisteme. Ce anume văd? Imaginea unui câine sau câinele din realitate? Un câine particular sau un câine generic ca în imaginea ilustrativă dintr-o enciclopedie? Un simbol al fidelității sau un exemplu de mamifer? Astfel puse lucrurile, semnificația începe să fie un câmp deschis de posibilități și o funcție a unor contexte de lectură infinit generabile. O serie de teoreticieni au propus diverse afirmații care să dea o ordine și o explicație modului de funcționare a semnificației. Prezenta lucrare este o introducere a demersului de factură semio-cognitivă care se poate aplica semnificațiilor emergente domeniului audiovizual. Abordarea prezentată este „*semio*-” pentru că include expresiile audiovizuale în domeniul sistemelor de semne și „-*cognitivă*” pentru că aceste expresii sunt studiate din punctul de vedere al relației lor intime cu cogniția umană.

Este de remarcat din capul locului o trăsătură esențială a abordării cognitive a explicației construcției semnificației. Abordarea cognitivă nu este o teorie în sensul deplin al cuvântului. Ea preia o serie de rezultate ale cercetărilor asupra modului de funcționare al minții umane ce provin din orizonturi științifice diverse: lingvistică, inteligență artificială, psihologie, neurobiologie, neuroanatomie, antropologie, filosofie. O mare parte din generalizările pe care le propune abordarea cognitivă pornesc din rezultatele studiilor empirice despre funcționarea creierului și despre arhitectura funcțională a minții umane [1] .

[1] „In a nutshell, AIl cog-sci is a crazy bazaar. Or at the very least, it's a crazy, bizarre discipline. Its participants span an enormous spectrum of backgrounds and are working on the most far-ranging of projects. Just off the top of myhead, here are some of the extraordinarily diverse things going on in this field. There are **theoretical physicists** who study the properties of neural networks using mathematical techniques of statistical mechanics. There are **neurologists** who look for the storage-places of concepts in the brain using magnetic-resonance imagery and PETscans. There are **cognitive ethologists** who observe apes and monkeys in the wild and analyze the nature of their mental representations of their peers. There are **music theorists** who try to get computers to improvise jazz or compose in the style of Bach. There are **cognitive psychologists** who make huge collections of slips of the tongue, and then sift through them for cues about the underlying processing in the brain. There are **linguists** who devise complex grammars to account for abstruse syntactic phenomena in unheard-oflanguages. There are **anthropologists** who study how groups of people, by collaborating on a large task, bond together into higher-level cognitive units. There are **roboticists** who build artificial insects that clamber over rocky moonlike surfaces and cars that drive themselves down city streets. There are **artificial-lifers** who design fake fish or birds and study how they school or flock. There are **philosophers of mind** who strive to figure out what, if anything, could imbue symbols,whether in computers or in brains, with "aboutness". There are **chess-program designers** who build superfast hardware and streamlined algorithms in an attempt to make a machine that will become world champion. There are **connectionists** who model the perception of faces and

Științele cognitive sunt interesate de comportamentele de tip inteligent (cum ar fi percepția, concepția, previziunea, vederea, memoria, acțiunea, planificarea, vorbirea, raționalizarea, învățatul, achiziția unor cunoștințe noi) realizate cu ajutorul reprezentărilor mentale. Intenția este de a explica procesele operative cu ajutorul cărora un sistem cognitiv este capabil să rezolve o serie de probleme atunci când intră în interacțiune cu mediul extern. Comportamentele considerate inteligente sunt operații efectuate asupra unor reprezentări mentale și instrumentalizate cu ajutorul unor conceptualizări. Un sistem cognitiv este un ansamblu format din operații constructive de reprezentări mentale și de procese care sunt puse în operă pentru a rezolva efectiv o serie de probleme cum ar fi percepția mediului și acțiunile asupra sa, comunicarea și vorbirea, planificarea acțiunilor în funcție de scopuri, învățatul, achiziția și memorizarea unor noi cunoștințe. Sistemul cognitiv este conceput ca un suport material corporal care efectuează (un creier, *Brain*) și un spirit implantat (o minte, *Mind*). Structura *Brain* este formată dintr-o rețea neuro-biologică capabilă să proceseze și să utilizeze strategii de tratament preprogramate (înnăscute și achiziționate) care construiesc reprezentări mentale situate la diverse nivele. Structura definită ca minte generează activități mentale care iau forma unor operații, reprezentări, categorizări, scheme, programe, procese operaționale și strategii menite a rezolva probleme. Creierul stochează material reprezentările și efectuează fizic operațiile mentale produse de spirit. Pe de altă parte spiritul sau mintea are o relație de aderență la creier. Activitățile mentale nu sunt nici independente de creier nici reductibile la activitățile materiale ale creierului. În aspectul lor funcțional activitățile mentale sunt descriptibile totuși independent de suportul lor neuro-biologic. Funcțiile minții pot fi descrise, pe de o parte, în relația de „compatibilitate” cu funcționarea cerebrală și, pe de altă parte, de așa manieră încât produsele și activitățile superioare de conceptualizare să fie luate în calcul ca atare.

Pornind de la întrebarea dacă activitățile mentale sunt emergente din funcționarea cerebrală sau sunt generate de schimbări ale reprezentărilor succesive și compilate, Descles (1994) propune o viziune în care cele două opțiuni sunt valabile. Teza compilației generalizate pe care o susține Descles presupune integrări din unități dispersate la nivele „n” și apariția unor noi unități aparținând unui nivel de reprezentare „n+1”; ceea ce înseamnă descrierea arhitecturii cognitive. Spiritul uman este, în această viziune, un sistem cognitiv ce poate fi descompus arhitectural în nivele de reprezentare. El este un sistem care admite o implantare materială obținută prin schimbări verticale de nivele de reprezentare. Schimbările admit „compilarea” structurilor superioare cu nivelele inferioare, direct compatibile cu structurile fizice ale organelor de efectuare și de stocare. Sistemul admite procese de transfer prin analogie și metaforă – schimbări orizontale – între subsisteme (de exemplu: viziune, acțiune, limbaj, memorie, rațiune). Și de asemenea sistemul permite interacțiuni și forme de control ale proceselor și ale strategiilor de rezolvare de probleme. Ideea schimbărilor reprezentărilor la diverse nivele menține ideea unei autonomii a spiritului și totodată a unei necesare aderențe a spiritului la suporturile materiale proprii.

---

the learning of past-tense forms of verbs. There are **developmental psychologists** who study how infants learn to crawl and walk, and how children learn the concept of number. There are **expert system developers** who write programs that not only can diagnose complex eye diseases but also can explain the whole chain of reasoning behind their diagnoses. There are **mathematical logicians** who prove theorems about metaknowledge and nonmonotonic reasoning. There are **genetic-algorithm researchers** who make programs that can mate with each other and whose progeny compete for survival by demonstrating their skill in running mazes. There are **perceptual psychologists** who study the optical illusions to which the human visual system is susceptible. There are **philosophers of science** who make computer models of the course of scientific revolutions. There are **machine-translation researchers** who have programs that they claim can translate from Japanese to English with 95 percent accuracy. There are **brain researchers** who study patients with horrible brain damage or diseases and try to deduce from their tragic deficits the pathways and interconnections on which normal cognition depends. There are **computer scientists** who write programs that attempt to come up with new fables or to devise sitcom plots. There are **AI researchers** who write programs that supposedly daydream about dating Hollywood stars or reproduce momentous discoveries by Galileo, Ohm, and Kepler.” (Hofstadter 1995:366-7)

O primă intenție a lucrării de față este de a oferi accesul lectorului la o serie de cărți care nu au fost traduse în română și care nu au fost dezbătute sau prelucrate în domeniul teoriei de film din România. Pe rând am prezentat terminologia și unghiul de atac al unor cercetători ai filmului care au adoptat forme complementare ale cognitivismului: filozofi ca Arthur **Danto**, Carl **Plantiga** sau Noel **Carroll**, antropologi ca George **Lakoff** și Mark **Johnson**, teoreticieni de film cu o formație lingvistică și semiotică cum ar fi Roger **Odin** sau cu o viziune mai aproape de retorica literară ca David **Bordwell** ori Edward **Branigan** și, în cele din urmă, cercetători a căror abordare e mai apropiată de teoria afectelor, Murray **Smith**, danezul Torben **Grodal** și Greg **Smith**. Cartea se dorește a fi doar o introducere a aparatului conceptual dezvoltat de către acești diverși cercetători. Astfel am preferat să nu rezum sau să parafrazez conclusiv diversele abordări ci să urmez firul argumentării extrem de aproape de formularea inițială. În primă instanță lucrarea portretizează lucrările acestor cercetători. Dar, totodată, cartea poate fi considerată o succesiune ordonată a unor fișe de lectură pe domenii de analiză; o modalitate de a identifica parametrii analizei de film. Ordonarea materiei precum și insistența asupra unor explicații sau altele reprezintă invitații pentru viitoare cercetări și analize aplicative de film. Prezentarea detaliată a conceptelor analitice ale *Gramaticii Cognitive* elaborată de Ronald **Langacker** servește, din acest punct de vedere, pentru a aduce la cunoștință un mod sistematic de a structura domeniul semantic conform abordării cognitive și mai puțin pentru a aplica aici conceptele în analize particulare de film. O serie din conceptele acestei gramatici au fost ilustrate cu exemple din domeniul filmului iar altele nu au fost exemplificate, fiind considerate doar invitații pentru explorări teoretice viitoare. Totodată cartea susține teza conform căreia o gramatică a filmului poate fi concepută (filmul poate fi descris cu ajutorul unei gramatici). Această gramatică este o gramatică cognitivă și este o instanță / variantă a unei gramatici a limbii naturale. Deasemenea am reluat o mai veche preocupare asupra termenului de **sistem descriptiv** necesar, cred, pentru analiza semantică a diverselor expresii audiovizuale cinematografice (v. Cap. *Semnificația și metafora*).

i.1.2. Structura și instrucțiunile de utilizare a cărții

Partea introductivă este structurată pe 4 subcapitole. (**i.2**) *Teoriile lingvistice ale semnificației* face o extrem de scurtă trecere în revistă a principalelor teorii lingvistice ce răspund la întrebarea „cum o expresie poartă o semnificație pentru un vorbitor” și care au stat la baza principalelor abordări lingvistice ale acestei probleme în cazul discursului audiovizual, al filmului. (**i.3**) *Abordările lingvistice ale cinematografiei* menționează cercetătorii care au utilizat aparatul conceptual semiotic pentru analiza filmului: Christian **Metz**, Michel **Colin**, Dominique **Chateau** în principal. Descrierea sumară a poziției lor teoretice ne permite să stabilim un reper pentru înțelegerea domeniului nostru de interes: abordarea cognitivă. Subcapitolul (**i.4**) *Abordarea cognitivă, predecesorii* ne aduce în prim plan principalele noțiuni cognitive (schema, categorizarea, prototipul ori Modelul Cognitiv Idealizat) așa cum apar în lucrările lui George **Lakoff** & Mark **Johnson** și Eleanor **Rosch**. În finalul aceste părți subcapitolul (**i.5**) *Abordarea cognitivă, teoreticienii* este dedicat câte unei descrieri a demersului unor teoreticieni de referință pentru abordarea cognitivă printre care l-am integrat și pe Roger **Odin** (deși el nu se revendică ca aparținând acestei școli): Arthur **Danto**, Noell **Carroll**, David **Bordwell**, Edward **Branigan** și Torben **Grodal**. Ceea ce ne interesează în această parte este prezentarea trecerii de la teoriile formulate cu ajutorul lingvisticii de tip structuraliste la o abordare alternativă care ia în considerare mecanismele biologic încapsulate ale individului și modul în care acesta construiește sensul cu ajutorul expresiilor semnificante.

După acest capitol introductiv în care sunt prezentate particularitățile lucrărilor teoreticienilor de film cognitiviști, următoarele capitole respectă o delimitare pe domenii de analiză cinematografică. Un rol cheie în alegerea structurii capitolelor l-a jucat teoria operațiilor semantice utilizate de către spectator în fața filmului-proiecție așa cum a fost ea concepută de către profesorul Roger Odin. Operațiile identificate au o valoare analitică certă și reprezintă o abordare euristică,

metodologică a structurii filmului. E de menționat aici că organizarea capitolelor respectă și demersul analitic al conceptelor dezvoltate de Roger Odin, pe de o parte, pentru a sublinia valabilitatea demersului său și, pe de altă parte, pentru a realiza o critică a acestor noțiuni din perspectiva unor observații complementare dezvoltate de abordarea cognitivă contemporană. Am grupat domeniile mari de interes analitic în ceea ce am numit aici „fascicole".

Fascicolul A

În prima parte **A.1** *Conceptualizarea, analiza conceptuală* dezvoltă elementele preliminare ale unei abordări a structurii formale a filmului. Subcapitolul **A1.1**. *Conceptele preliminare ale semanticii cognitive* sunt detaliate noțiunile de schemă, imagine mentală și conceptele gramaticii cognitive dezvoltate de Ronald **Langacker**. Demersul lui Langacker are avantajul de a sistematiza sub rigoarea unei gramatici, noțiunile de semantică și de a explicita o gramatică a semnificației pornind de la aspectele sale biologic implementate. Subcapitolul **A1.2**. *Metafora cognitivă* descrie în detaliu teoria cognitivă a metaforei pornind de la demonstrațiile de tip lingvistic ale lui Ronald **Langacker**, Talmy **Givon** sau Gilles **Fauconnier**. Am adus apoi în atenție o analiză a unui film de animație KIWI bazat pe o metaforă cognitivă ce asociază domeniul semantic al „păsării" și cel al „umanului". Sunt apoi comentate o serie de alte exemple de metafore filmice oferite de Noel **Carroll** și Mats **Rohdin**. Am introdus la finalul subcapitolului o detaliere a noțiunii de sistem descriptiv, o variantă a noțiunii de domeniu conceptual din gramatica cognitivă. Subcapitolul **A1.3**. *Figurativizarea* este axat pe aspectele proceselor primare de percepție, recunoaștere de forme și de formare de hărți mentale cu ajutorul cărora spectatorul face sens în fața inputului de lumini de pe ecran. Procesele automate de tip *bottom-up* sunt detaliate; de la percepția mișcării (David Branigan), la primele structurări ale inputurilor în perioda primelor luni ale copilului (Daniel Stern), la recunoașterea de figuri (Roger **Odin**, Ronald **Langacker**, Torben **Grodal**) și la rolul jucat de hărțile mentale ori schemele perceptive în procesarea cognitivă (Julian **Hochberg**). Subcapitolul **A1.4** *Diegetizarea* este orientat către discuția modului în care spectatorul percepe o lume cu obiecte și personaje pe ecran (Roger **Odin**, Jacques **Aumont**, Francis **Vanoye**). Am detaliat deasemenea modul în care Torben **Grodal** discută noțiuni de genul experiența obiectivității și subiectivității filmice. Şi, ca o continuare, sunt amintite definiții ale unor noțiuni des utilizate în analiza cinematografică cum ar fi: realismul, verosimilitudinea, efectul de real și descrierea.

Partea a doua **A.2** *Scenografia* este dedicată punerii în scenă. subcapitolele de la **A2.1** la **A.7** detaliază parametrii indicilor cognitivi din compoziția grafică și de perspectivă a punerii în scenă ; de la indicii fețelor umane la articulările plastice desfășurate în adâncimea câmpului din scena filmată. Subcapitolul A2.8 face o lectură a analizei realizată de David Bordwell cu referire la compozițiile scenografice prezente în filmele a patru realizatori: Louis Feuillade, Kenji Mizoguchi, Theo Angelopoulos și Hou Hsiao-hsien.

Partea a treia **A.3** *Cadrul* este dedicată construcției și noțiunii de cadru. În **A3.1** *Construalul* prezint această noțiune esențială a gramaticii cognitive care se referă la modul în care o scenă sau un domeniu semantic este conceput de o manieră particulară de către vorbitor. În subcapitolele următoare prezint modul de ghidare a atenției pe ecran (**A3.2**) și trăsăturile caracteristice ori indicii de construal prezenți în cadrul cinematografic (de la **A3.3** la **A3.5**). O atenție particulară este acordată în subcapitolul **A3.7** *Definiții ale cadrului* definițiilor cadrului de către Noel Carroll, Edward Branigan și Torben Grodal. Conform viziunii lui Edward Branigan sunt detaliate accepțiile polisemice ale termenului, de la cele cu referire la rama concret materială la accepțiile abstract-figurative ale noțiunii.

Partea a patra **A.4** *Sunetul* reprezintă o succintă trecere în revistă a categoriilor și a „dimensiunilor" aspectului sonor al filmului după Dominique **Chateau** și Michel **Chion**.

Fascicolul B

Am reunit în acest fascicol formele expresive aflate într-o desfășurare temporală și într-o ordine sintagmatică. Dacă în Fascicolul A au fost reunite elementele „statice" (cu excepția

sunetului): cadrul și structurarea sa, punerea în scenă și recunoașterea figurilor și obiectelor în Fascicolul B am adus sub aceeași umbrelă elementele care dobândesc sens în desfășurarea temporală, cum ar fi planul cinematografic.

Prima parte **B1.** *Narațiunea* conține o serie de unghiuri de atac asupra modului în care filmul povestește sau asupra modului în care îi permite spectatorului să construiască o poveste și desfășurarea fazelor sale în timp. Operația de construcție a narațiunii din perspectiva lui Odin reprezintă subiectul primului subcapitol **B1.1** *Narativizarea*. Un loc central al acestui capitol este ocupat de distincția dintre monstrator (entitatea concepută ca fiind responsabilă de structura unui plan) și narator (entitatea responsabilă de ordonarea planurilor din film), noțiuni teoretizate inițial de Andre **Gaudreault**. Enunțătorul unui enunț este definit în gramatica cognitivă cu ajutorul noțiunii de conceptualizator (subcapitolul **B1.2** *De la narațiune la conceptualizator – GC*). Schema narativă universală definită de Edward Branigan ca o reuniune de etape ce pot fi desfășurate în diverse maniere în fiecare instanță textuală particulară reprezintă subiectul subcapitolului **B1.3** *Narațiunea și schema narativă*. In continuarea acestei părți se găsesc pentru lector câteva distincții utile analizei narative de genul: povestea vs povestirea, recit vs discours, diegeza, povestire vs narațiunea, instanțe narative, personaj-narator (**B1.4** *Noțiuni narative – Vanoye, Aumont, Grodal*). Subcapitolul **B1.5** *Narațiunea și lacuna* este dedicat descrierii modului în care David **Bordwell** sistematizează categoriile de indici narativi utili spectatorului pentru a construi dintr-o povestire (*plot*) o poveste (*story*), adică aria de informație narativă, adâncimea informației narative, autoreflexivitatea narativă, comunicabilitatea narațiunii și punctul de vedere narativ. Subcapitolul **B1.6** *Nivelele narative – Branigan* revine la abordarea lui Branigan care formulează o teorie narativă bazată pe o structură de opt nivele (4 privind tipuri de naratori și 4 privind focalizarea narațiunii în relație cu personajul). Tot aici am reprodus și comentat analizele lui Branigan la câteva extrase din Ingmar Bergman, *Fragii sălbatici* (1957), David Lynch, *Lost Highway* (1997), John Brahm, *Hangover Square* (1944), dar și din *Citizen Kane* or *Letter from an Unknown Woman*. **B1.7** *Narațiunea canonică Hollywood* se concentrează pe elementele definitorii ale formei filmului narativ clasic Hollywood.

Partea a doua **B.2** *Montajul* reunește diverse abordări teoretice asupra noțiunii de montaj, modalitățile de construcție a discursului în gramatica conceptuală și categoriile diverse de montaj. De la **B2.1** la **B2.4** am reluat descrierea concepțiilor clasice asupra montajului (**B2.3** *Două concepții asupra montajului*, Andre Bazin și Serghei Eisenstein), clasificarea planurilor a lui Christian Metz (**B2.2** *Unitățile sintagmatice* la Metz) și clasificarea tipurilor de relații dintre planuri succesive, **B2.4** *Tipuri de relații interplanuri – Bordwell, Branigan* (adică relațiile grafice, ritmice, spațiale, și temporale) Subcapitolele **B2.5** *Construcțiile simbolice 1 - GC*, **B2.6** *Construcțiile simbolice 2 (e-site) și montajul* la **B2.7** *Construcțiile conceptuale 3 – indeterminarea, metonimia și punctul de referință* sunt dedicate modului în care gramatica cognitivă sistematizează construcția în eșafodaj a unităților în fraze și discurs. Metonimia, schemele constructive, punctul de referință necesar accesării unui domeniu conceptual și, în special, *e-site* reprezintă noțiunile noi discutate în aceste subcapitole. În subcapitolul **B2.8** *Tăietura de montaj (sutura lui Oudart)* este detaliată teoria lui Jean-Pierre **Oudart** asupra suturii și relației dintre planurile cinematografice; noțiune la care o lungă serie de analiști de film s-au aplecat. Exemplul este din *The General* (Buster Keaton, 1926). Sutura este considerată o prefigurare a ceea ce este definit prin termenul de *e-site* în gramatica cognitivă, adică acel element schematic evocat de o expresie dată care va fi ulterior prezentat de o manieră mai concretă. Subcapitolele de la **B2.9** la **B2.12** ilustrează stiluri de compoziție a montajului în filmul clasic și cel contemporan. Sistemul de montaj în continuitate este ilustrat cu analize din fragmente din Alfred Hitchcock, *Psycho* (1960) și *Strangers on a Train* (1951), John Huston, *The Maltese Falcon* (1941), Robert Bresson, *Au hasard Balthasar* (1966), Alain Resnais, *Hiroshima mon amour* (1959) și Christopher Nolan, *Batman* (2008) (**B2.9** *Montajul în continuitate*). Opus stilisticii clasice este montajul în continuitate intensă, noțiune introdusă de David Bordwell. Câteva exemple din filme ca *The Lord of the Rings: The Two Towers* (Peter Jackson, 2002), *Van Helsing* (Sommers Stephen, 2004), *War of the Worlds* (Steven Spielberg, 2005), *Jerry Maguire* (Cameron Crowe, 1996) și *Batman. The Dark Knight* (Cristopher Nolan, 2008) sunt oferite în subcapitolul **B2.10**

Montajul în continuitate intensă. După o scurtă incursiune asupra montajului paralel (**B2.11** *Montajul paralel*) în subcapitolul **B2.12** *Montajul în discontinuitate* sunt aduse în discuție scene din filmele lui Serghei Eisenstein (*Crucișătorul Potemkin*, 1925) și din Jean-Luc Godard (*Pierrot le fou,* 1965).

Partea a treia **B3** *Camera* face o incursiune în explicitarea accepțiilor „camerei" din perspectiva lui Edward Braningan. Camera nu mai este considerată un dispozitiv mecanic ci o ipoteză de lectură cu ajutorul căreia, în diverse contexte, putem da interpretări informațiilor și indicilor de pe ecranul cinematografic.

Fascicolul C

În aceast fascicol am reunit câteva teorii despre statul textului cinematografic față de exteriorul numit lumea reală. Ficțiunea, statutul ficțional și discursul despre lumea exterioară reprezintă tema fascicolului C. Capitolul **C.1** *Discursivizarea* și **C.2** *Ficționalizarea* prezintă teoria lui Roger Odin asupra modului în care lectorul filmului aplică o serie de operații cu ajutorul cărora situează filmul proiecție în domeniul ficțiunii. Acest mod presupune ficționalizarea polilor comunicării, adică altfel spus un enunțător ficționalizant i se adresează (act de limbaj) unui destinatar, spectatorul, care și el e conceptualizat ca entitate ficțională. În capitolul **C.3** *Conceptualizatorii* am descris mai în detaliu modul în care aceste instanțe, numite conceptualizatori, sunt definite în gramatica cognitivă la diverse niveluri de contextualizare pragmatică. Următoarele patru capitole (**C.4** *Ficțiunea – Branigan*; **C.5** *Model /vs/ motiv – Danto*; **C.6** *Ficțiunea – Langacker* și **C.7** *Ficțiunea – Grodal*) prezintă argumentele pentru identificarea trăsăturilor ficțiunii la cei patru cercetători. Pentru Branigan ficțiunea este o „referință indeterminată", pentru Langacker ea ține de concepția „entităților virtuale", pentru Arthur **Danto** distincția dintre model (actorul real) și motiv (dublul său situat într-un altundeva) ne ajută a vizualiza ceea ce este ficțiunea iar, în cele din urmă, Grodal vorbește despre indicii care categorizează o „simulare simbolică" și o experiență cinematografică ca având un status de realitate particular ce ține de virtual.

Fascicolul D

Modul în care abordarea cognitivă explică modul în care spectatorul este „afectat" de film, cum el experimentează emoțiile și afectele și e ghidat a avea stări emoționale de către film reprezintă tema centrală al acestui fascicol. Pornim această explorare evident de la operația definită de Odin a punerii în fază dintre relațiile diegetice (interne filmului) cu relațiile filmice (cele dintre spectator și filmul însuși) (**D.1** *Punerea în fază – Roger Odin*). Murray **Smith** este unul dintre primii cognitiviști care a susținut că identificarea spectatorului cu personajul poate fi descrisă mai detaliat cu ajutorul mecanismelor de recunoaștere, de aliniere cu poziția personajului în diegeză (prin empatie, simulare emoțională și mimare afectivă ori reacție autonomă) și apoi de supunere-acceptare a valorilor morale vehiculate de personajul din film (**D.2** *Relația afectivă cu personajul – Murray Smith*). Noell Carroll, venit din zona filozofiei analitice, continuă demersul lui Smith și face o revizuire a relației de emoție coincidentă sau noncoincidentă dintre personajul din film și spectator (**D.3** *Afectele și filmul – Noel Carroll*). David Bordwell enumeră câțiva din indicii de emoție din film și aduce în discuție efectul puternic al neuronilor oglindă în mecanismul de mimetism emoțional (**D.4** *Suspense-ul de tip anomalie – David Bordwell*). Filozoful Carl **Plantiga** reia și rafinează teoria lui Murray Smith și adaugă emoțiile de tip artefact (care au legătură cu obiectul film: de genul admirație sau amuzament) și meta-emoțiile (cele care sunt orientate către emoțiile proprii ale spectatorilor) (**D.5** *Emoțiile spectatorului – Carl Plantiga*). Exemplul de analiză se apleacă asupra filmului *Titanic* (James Cameron, 1997). **Greg Smith** își bazează demersul pe explicația modului în care spectatorul reacționează la scripturi emoționale și elaborează stări sufletești de lungă durată punctate de episoade emoționale intense, dar mai scurte ca durată (**D.6** *Indicii dispoziției afective – Greg Smith*). În finalul fascicolului D am așezat un capitol mai lung dedicat explicațiilor mecanismelor de empatie și de simulare a stărilor personajului în teoria lui Torben Grodal (**D.7** *Afectele și filmul – Torben Grodal*).

Fascicolul E

Această parte este focalizată asupra modurilor de a clasifica genurile cinematografice. Roger Odin clasifică genurile în funcție de modul în care spectatorul dă sens textului filmic prin combinarea diversă a operațiilor descrise în fiecare capitol (figurativizare, diegetizare, narativizare, ficționalizare, discursivizare și punere în fază). Modurile de constituire a obiectului film sunt : ficționalizant, documentarizant, privat, fabulizant, performativ, artistic, estetic și spectacularizant (**E.1** *Genurile – moduri de producție de sens* (de la **E1.1** la **E1.8**)). Am pus în acest capitol și două scurte analize la filme ca *The Neighbours* (Norman Mc Laren, 1952) pentru a ilustra modul fabulizant și *Le Tempestaire* (Jean Epstein, 1947) pentru a ilustra un mod performativ de lectură a filmului. O abordare a problemei mai empirică însă bazată pe teoria prototipurilor în care genurile se formează în categorii distincte cu ajutorul trăsăturilor distinctive de natură enciclopedică este prezentă la David Bordwell (**E.2** *Genurile – categorie eclectică și prototipe*). Din această perspectivă filmul experimental și cel animat capătă o pregnanță categorială mai însemnată. Genurile cinematografice sunt clasificate în funcție de modurile emoționale pe care se bazează. Astfel, filmele de acțiune cu eroi sunt diferite de ancheta, thrillerul, melodrama, horror, comicul ori metaficțiunea. Filmele în care spectatorul poate simula poziția activă a personajului sunt diferite de cele în care spectatorul este blocat într-o poziție pasivă față de evenimentele din film. Deasemenea, filmele sunt structurate pentru a se conecta (a intra în rezonanță) cu impulsuri și afecte înnăscute de genul dorința de a socializa, de a stabili legături intersubiective, de a iubi sau stările de groază, frică ori tristeţe și melodramă (**E.3** *Genurile – moduri emoționale* (de la **E3.1** la **E3.15**)).

Fascicolul F

Această parte este o anexă în care sunt prezentate diverse anomalii și disfuncții ale aparatului cognitiv. Anomaliile, ca și la un televizor care este stricat, ne indică ce părți ale cortexului uman procesează anumiți stimuli și de ce manieră. Aceste module de procesare a informației din mediul exterior ne arată cu ce fel de indici și stimuli operează fluxul cinematografic pentru a produce efecte de sens și de afect (**F. Anexa1:** *Module și predispoziții mentale*).

Fascicolul G

Am reluat în detaliu analiza lui Roger Odin la scurtul film al lui Jean Renoir, *Partie de campagne* (1936) pentru a vedea la lucru operațiile definite de cercetătorul francez, dar și indicii ori consemnele de lectură care ghidează felul în care spectatorul înțelege și construiește de o manieră coerentă data de pe ecran. Analiza, așa cum e prezentată, este o recitire și o traducere a termenilor utilizați de Odin în contextul abordării cognitive (**G. Anexa 2:** *Partie de campagne, analiza lui Odin*).

Sintetic, lucrarea se dorește a fi citită pe trei axe de interes ea fiind:

- O **introducere** asupra premizelor teoretice ale abordării cognitive destinate a răspunde la „cum este construită semnificația de către un individ uman aflat în fața filmului proiectat pe un ecran?”.

- O **prezentare** a principalelor demersuri teoretice și analitice din cadrul de lucru al acestei „familii” de cercetători.

- O **propunere** de segmentare analitică a obiectului film, adică o prezentare a parametrilor de analiză cinematografică.

i.2. Teoriile lingvistice ale semnificației

De la gramatica imanentă structuralistă la gramatica pragmatică.

Pentru a înțelege demersul de tip cognitiv este necesar a cunoaște contextul existent al semioticii sau al teoriilor ce explică modul în care semnificația ia naștere.

Semantica structural imanentă

Ferdinand de **Saussure** (1857-1913) propune un *model imanent de înțelegere a limbii*. Limba este concepută, în această perspectivă, ca un sistem în care valoarea ori semnificația unui semn este definită de diferența pe care o are față de alte elemente ale sistemului. Limba nu este o funcție a vorbitorului ori utilizatorului ei, ci este un produs pe care individul îl asimilează. Semnificația unui element este astfel nu o noțiune pozitivă, ci una negativă în măsura în care ea este obținută din substracția a ceea ce sunt celelalte elemente semantice din sistem. Analiza prin segmentare a acestor diferențe și a axelor semantice în care ele se înscriu generează pentru lingvist o mulțime de elemente componente semantice. Diversele combinări ale acestor blocuri de sens care nu mai pot fi ulterior segmentate dau naștere la semnificații particulare. (Ele sunt unități minimale de sens denumite seme sau sememe). (În aceeași paradigmă pot fi incluse demersurile de teoretizare a semioticii elaborate de către Charles Sanders **Peirce** și, mai târziu, de către Umberto **Eco**). Noam **Chomsky** fundamentează deasemenea o abordare imanentă a semnificației în gramatica transformațională și apoi în continuarea sa generativă. El pleacă de la ideea existenței unei gramatici înnăscute universale. Această gramatică este formată dintr-un set de reguli ce structurează de o manieră predictivă ce grupuri de cuvinte – sau funcții gramaticale - vor forma fraze ce vor fi acceptate ca gramaticale în opoziție cu cele care nu sunt acceptabile, deci non gramaticale. Lingvistul caută, în această perspectivă, să descopere setul complet de reguli de generare a frazelor corecte. Demersul este evident dependent de o viziune pozitivistă asupra științei și ține de scopul mai larg de creeare a unui automat cibernetic universal; o mașină universală de calcul de sens. O direcție de cercetare ce dezvoltă latura computațională de descriere a semnificației cu ajutorul **logicii formale** a fost reprezentată de inițiatori ca logicianul austriac Rudolf Carnap, dar și de G. Frege și Richard Montague și ulterior de o importantă suită de cerecetători: Bar-Hillel, Alfred Tarsky, Donald Davidson, W.V.O.Quine, Saul Kripke, E. Beth, J.Hintikka și alții. Pe scurt, această abordare pleacă de la premiza că semantica limbii naturale poate fi formalizată cu ajutorul unor modele de calcul logic. Noțiunile extins discutate au fost cele de „adevăr" și de „denotație" iar semnificația este ceva abstract, propozițional și simbolic. Semantica este pur referențială și structurile sintactice sunt asimilabile relațiilor logice.

Semantica pragmatică

Semantica pragmatică începe în Franța cu lucrările lui Emile **Benveniste** (1966, 1974 – „L'Appareil formel de l'enonciation") care este interesat de urmele subiectivității, ale enunțării, în fraze. Cadrul enunțător (adică elementele prezente în contextul în care o frază este enunțată de genul: emițătorul, receptorul, spațiul și timpul) este prezent în fraza lingvistică cu ajutorul modalizatorilor și deicticelor, "*subjectivemes*" [2] . Exemplu ***Tu** o să vi să **mă** vezi **mâine**?* Enunțătorul unei fraze este diferit de subiectul gramatical al frazei. Subiectul enunțării este inclus într-o serie de determinări sociale, instituționale, inconștiente ceea ce face ca manifestarea sa la nivelul discursului să fie complexă. Analiza discursului cu ajutorul acestor noțiuni pune în evidență relația dintre enunț și enunțătorul textului si, pe de altă parte, relația discursului cu destinatarul său (lectorul sau spectatorul). În domeniul filosofiei limbajului Ludwig **Wittgenstein** (1953, 1958) promovează ideea conform căreia semnificația se manifestă în utilizarea limbajului – astfel cuvintele nu sunt definite prin referința la obiectele pe care le desemnează și nici prin reprezentările mentale asociate cuvintelor, ci prin utilizarea lor în diverse „jocuri de limbaj" (vezi și Givon 2005:42-43).

---

[2] Vezi o sinteză în Gaudreault (2009:56 sq).

John L. **Austin** (1962) vorbește de acțiunea performativă a enunțurilor. În fraza: *Promit să vin mâine,* „eu”, vorbitorul face simultan două acte :“a spune ceva” și “a promite ceva”, adică performează actul promisiunii. Sau, altfel spus, descrierea aparentă a unui act de vorbire contează ca o performanță a actului de vorbire relevant. A spune „vă declar soț și soție” nu este o descriere a unei stări de lucruri în lume, ci reprezintă tocmai creația unei stări de lucruri în lume. El numește utilizări de acest gen ale limbajului „*performative*” aflate în contrast cu utilizările de tip „*constativ*”. John **Searle** (1969, 1979, 1983, 1989) consideră că orice frază este atât un act de vorbire “locuționar” cât și un act “ilocuționar” (un *speech act*) fie el constativ sau performativ. Enunțarea unei fraze este un act de vorbire explicit sau implicit. Actele de vobire fundamentale sunt valori-scenarii prototip (a afirma, a ordona, a întreba) pentru tipuri de fraze (declarativă, imperativă, interogativă). Există posibilitatea lingvistică de a face anumite tipuri de acte prin descrierea lor. De exemplu, date fiind satisfăcute condițiile contextuale sau sociale necesare, un vorbitor poate să facă un act de creștinare sau de botez reușit doar prin descrierea actului (de creștinare sau de botez). Din perspectiva lui Searle, pentru a înțelege actul de vorbire este nevoie de înțelegerea și/sau construcția contextului în care are loc enunțarea. De exemplu: *Aveți țigări?* este o forma interogativă (explicit = o întrebare) care, în uzul lingvistic în context, este o cerere (implicit = o cerere). Pentru Searle nu există sens literal. Pentru a înțelege și o simplă frază cum ar fi: *The cat is on the mat* (*Pisica este pe carpetă*) este nevoie de o contextualizare pentru a defini semnificația frazei. Toate semnificațiile unui cuvânt în utilizare sunt definite de către context.

Oswald **Ducrot** vorbește de ceea ce presupune o frază pentru a fi înțeleasă: *Jean nu mai mănâncă icre negre în aceste zile* presupune că Jean a mâncat cândva icre negre. Ceea ce este presupus este înscris în frază fără a fi în mod real. Subînțelesul nu este înscris în frază; el este o semnificație implicită care funcționează în comunicare, dar care nu este înscrisă în frază. Ducrot face diferența dintre : ***subînțeles*** (non înscris în frază, implicit) /vs/ ***presupoziții*** în frază care impun un cadru (cognitiv, conversațional, existențial). Paul **Grice** vorbește de o serie de reguli conversaționale (*conversational laws*) pe baza cărora se judecă buna formare a unui enunț.

Rezumat

Pentru demersul pragmatic semnificația este temporar fixată sau determinată atunci când limbajul este utilizat în anumite contexte. Se poate afirma că sistemul imanentist produce o aporie în măsura în care nu numai cunoașterea codului este împărtășită ci este cunoscut a fi împărtășită de către participanți ceea ce implică recursiv infinit din nou că este cunoscut că este împărtășită. Cunoștințele enciclopedice ce stau la baza semnificației au un aspect static (declarativ, de tip „știu că”), dar și un aspect dinamic (procedural, de tip „știu cum”, Ryle). Într-un model dinamic cum este cel pragmatic cunoștințele implică și o generare de cunoștințe relevante în situația conversațională dată (Buckland 2000:35, exemplu din Sperber și Wilson, 1986). Pentru modelul pragmatic „participanții la actul de comunicare nu fac apel automat la un sistem de coduri determinat înainte iar comunicarea nu este un proces de codificare și decodificare automată – imanentă și independentă de contextul de uz al limbii” (Buckland 2000:81). Modelul pragmatic se concentrează asupra manierei în care e utilizată limba. Scopul principal al limbii, din această perspectivă, nu este o descriere obiectivă a lumii, ci comunicarea și împărtășirea între vorbitori a unor experiențe (cu ajutorul unor expresii incluse în contexte cognitive și sociale).

i.3. Abordările lingvistice ale cinematografiei

i.3.1. Primele abordări

Pentru primele abordări teoretice cinematograful e perceput ca un **limbaj universal.** Primele comentarii asupra relației cinema /vs/ limbaj apar la Riciotto **Canudo**, *Uzina de imagini,* 1927. Cinematograful este conceput ca un limbaj universal “adevărat, primordial, sintetic” care depășește obstacolul limbajelor naționale. Pentru Louis **Delluc**, unul din promotorii filmului impresionist francez, (*Cinema și compania. Confidențele unui cineast*) “cinematograful ajunge oriunde” și ne

permite să regăsim o stare naturală a limbajului, anterior arbitrariului lingvistic. Pentru Abel **Gance** filmul este o "gramatică internațională" o "ideografie a scriiturii primitive" (Aumont 2008:112). Jean **Epstein** (*Bonjour, cinema*, 1923) dorește la rândul său o filosofie a cinematografului.

Teoreticienii. Hugo **Munsterberg** (*The Photoplay / Film: A Psychological Study*, 1916, New York), a cărui lucrare a fost revalorizată în 1970, face un studiu al mecanismelor psihologice ale percepției filmului pe baza ideii că experiența filmului este o simulare cu indici (*cues*) a funcțiilor corporale și mentale: procesele cinematice sunt modelate pe procesele mentale (Carroll 1996:293 sq). Dar, remarcă Carroll, analogia minte/film nu este informativă teoretic atâta vreme cât procesele mentale nu sunt cunoscute în detaliu astăzi și ceea ce este menit a explica este mai puțin informativ decât ceea ce este de explicat. Bela **Balazs** (*Der Sischtbare Mensch* – Omul vizibil – 1924; *L'Esprit du cinema*, 1930 și *Le Cinema, nature et evolution d'un art nouveau*, 1948) abordează parametrii limbajului cinematografic: distanța variabilă dintre spectator și scena reprezentată – cadrul și cadrarea - ; imaginea totală a scenei tăiată în planuri detaliu – principiul decupajului - ; variațiile de cadraj (unghiul de priză de imagini, perspectiva utilizată) în aceeași scenă și operația de montaj care inserează planurile detaliu într-o suită ordonată de elemente (Scena în ansamblu rezultă din juxtapunerea în timp a elementelor unui mozaic temporal). Teoreticienii și cineaștii sovietici reuniți la V.G.I.K (prima școala de cinema organizată de Lev **Kulesov** în 1919) teoretizează noțiunea de montaj (Vsevolod **Pudovkin**, Serghei **Eisenstein**, Dziga **Vertov**). În 1927 apar lucrările **formaliștilor ruși** unde ipoteza unui „cine-limbaj" e mai clar formulată (Youri **Tynianov**, articolul „Fundamentele cinematografului") și relația dintre cinema și poezie e bazată pe același tip de stilistică, pe o retorică similară. Boris **Eichenbaum** (în „Probleme de cine-stilistică") vorbește despre o construcție interioară de tip lingvistic în lectura – percepția filmului; cinematograful este un sistem particular de limbaj figurat. Siegfried **Krakauer** (1889-1966) (*Theory of Film*, 1960) al cărui demers e mai apropiat de studiile culturale se ocupă de natura vizuală și ornamentală a culturii moderne de masă.

Gramaticile de film. Raymond J.**Spottiswoode** (*Gramatica filmului*, Londra, 1935). Andre **Berthomieu** (*Essai de grammaire cinematographique*, 1946) și Robert **Bataille** (*Grammaire cinematographique*, 1947) încearcă să stabilească o punte teoretică între gramatică și cinema. Gramaticile utilizate sunt cele normative tradiționale de uz școlar. Norma este cea a transparenței (tehnica cea mai bună este cea care nu se vede) și a realismului (trebuie ca imaginea să dea senzația adevărului). O concepție empirică a limbajului cinematografic apare în lucrarea lui Marcel **Martin** (*Le Langage cinematographique*, 1955) unde filmul narativ are o gramatică, dar nu și filmul non-narativ (Aumont 2008:120). Noțiunea de limbaj este mai degrabă abandonată pentru cea de stil; filmul devine stil și contemplare. Rudolf **Arnheim** (1904-2007) (*Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye* (1954),*Visual Thinking* (1969), and *The Power of the Center: A Study of Composition in the Visual Arts* (1982)) explorează posibilitățile psihologiei perceptive ale formelor în film. Filmul este înțeles ca o reconstrucție expresivă a realității. Pentru Jean **Mitry** (1907-1988) (*Estethique et Psychologie du cinema*) filmul este un limbaj fără semne. El definește cinematograful, dintr-o perspectivă saussuriană - ca o formă estetică care utilizează imaginea – ca mijloc de expresie – pentru a organiza un limbaj (prin compunere și înlănțuire).

i.3.2. Studiile franceze: anii 1980 – 1990

Studiile franceze

Cercetătorii.

Este important de a cita aici numele cercetătorilor care au elaborat studii de referință pentru abordarea științifică realizată pornind de la premize lingvistice: Christian **Metz** (abordarea semiotică: 1968, *Essais sur la signification au cinéma*, vol.1-2 ; 1971, *Langage et cinéma*), Jean-Louis **Baudry** (*L'Effet cinema*, 1978), Jean-Louis **Comolli**, Raymond **Bellour** (*L'Analyse du cinema*, 1980) și Christian **Metz** (abordarea semiotică secundă, o psiho-semiotică : 1977, *Le*

Signifiant imaginaire). În spațiul american sunt de notat nume ca Stephen **Heath** (*Questions of Cinema*, 1981) Colin **McCabe**, (*Tracking the Signifier : Theoretical Essays : Film, Linguistics, Literature*, 1985) și Daniel **Dayan** (*Western graffiti. Jeux de langage et programmation du spectateur dans la chevauchée fantastique de John Ford,* 1983). Alte nume sunt : Francesco **Casetti** (*D'un regard l'autre. Le film et son spectateur,* 1990), Christian **Metz** (1991, *L'Enonciation impersonnelle ou le site du film*) (o abordare post Benveniste a enunțării), Roger **Odin** (o abordare semio-pragmatică), Michel **Colin** (o abordare semiotică și cognitivă: 1992, *Cinéma, télévision; cognition*), Dominique **Chateau** (*Le cinéma comme langage,* 1987; o abordare generativ transformațională și cognitivă).

Trei nume se detașează de această paradigmă deși lucrările lor se situează polemic complementar demersului structuralist. Lucrările lor pot fi reunite sub titlul de abordare post-structurală: Raymond **Bellour** (The Unattainable Text, 1975), Thierry **Kuntzel** (*The Film Work*, 1972 și 1975; o teorie a scriiturii cinematografice) și Marie-Claire **Ropars**-Wuilleumier ('L'Instance graphique dans l'ecriture du Film: A bout de souffle, ou l'alphabet erratique'', 1982; filmul ca o scriitură hieroglifică).

Abordarea sistemică.

Pentru Buckland structuralismul înlocuiește subiectul transcedental kantian cu semnificatul transcedental (Buckland 2000:10-20). „Semiotica filmului abordează filmul ca un sistem de semnificație ce ordonează experiența. Filmul este definit în functie de sistemul de trăsături invariante subiacente ce generează specificitatea și inteligibilitatea fenomenului" (Buckland 2000:5-7). Cercetarea produce un model al sistemului subiacent al filmului (un sistem non perceptibil ca atare). Cadrul teoretic generează modelul obiectului studiului, dar nu îl descoperă. Semnificația filmului este produsă de un sistem de coduri – codul fiind sistemul care conferă specificitate și inteligibilitate unui fenomen -, și nu de relația dintre imagine și referenții săi (Buckland 2000:10). Se poate spune că școala franceză din jurul anilor 1990 include o perspectivă cognitivă într-un aparat teoretic semiotic (o abordare semio-cognitivă). Lucrările lui Francesco **Casetti**, Roger **Odin**, Michel **Colin** și Dominique **Chateau** elaborează modele ale competenței cinematografice a spectatorului. Ele sunt modele ale activităților mentale implicate în realizarea și înțelegerea textelor filmice (Buckland 2000:19).

Christian Metz 1, structuralismul

Lucrările lui Christian Metz ilustrează efortul de a defini cinematograful dintr-o perspectivă structuralistă de analiză a limbajului. Definiția semnificației este imanentistă. Semnificația e rezultatul raportului filmului cu codurile si cu convenția. Evoluția studiilor lui Metz cuprinde trei etape. *Langage et cinema* (1971) adoptă o perspectivă strict structurală – mai apropiată de analizele lingvistice ale lui Louis Helmslev (1966, 1971). În lucrările ulterioare Metz se bazează mai întâi pe un cadru de lucru psihanalitic post-structural în *Le signifiant imaginaire* (1977) și, în cele din urmă, în *L'Enonciation impersonnelle ou le site du film,* (1991) el se va orienta către analiza percepției și a travaliului spectatorului de film.

Christian **Metz** – pornind de la distincția saussuriană a limbajului (*langage*) care generează atât limba (*langue*) cât și vorbirea (*parole*) – va preciza statutul limbajului cinematografic accentuând ceea ce-l deosebește de limba naturală. El indică de la început câteva trăsături distinctive. *Cinematograful este un limbaj universal. Cinematograful nu permite permutarea locutor – interlocutor* ca și limba naturală. *Spațiul enunțării cinematografice este eterogen celui al spectatorului.* De exemplu, la teatru, actrița Sarah Bernhardt poate să-mi spună că e Fedra sau Sarah, dar tot pe Sarah o văd pe scenă. Dar, în contrast față de teatru, la cinema tot "umbra" actriței ar fi pe scenă; absența sa (Aumont 2008:129). În continuare Metz definește specificitatea cinematograful pe baza trăsăturilor pertinente ale ***matierei expresiei*** - vezi teoria lingvistică a lui Louis Helmslev (**substanța** și **forma Expresiei** formează materia expresiei opuse substanței și formei Conținutului)

– adică, în cazul filmului, prezența *bandei imagine* (pelicula), utilizarea *semnelor analogice, duplicarea mecanică a peliculei,* folosirea *imaginilor în serie, multiplicitatea și mobilitatea imaginilor* (curs odin = co 5, 20) (Vanoye 2005:42)

Limbajul cinematografic e analogic. Există o relație *motivată* și omologică de asemănare între semnificant (adică reprezentarea vizuală) și semnificat (adică obiectul reprezentat) față de limba naturală unde semnul este format din relația *arbitrară* dintre un semnificant (imaginea sonoră a expresiei fonetice) și un semnificat (un concept). Percepția filmului se face în linearitatea desfășurării, dar, cu toate acestea, există în interiorul limbajului cinematografic unități discrete, diferențiatoare. Unitățile discrete sunt diferențiatoare în interiorul unui cod. *Unitățile distinctive cinematografice sunt independente de frontierele unui plan cinematografic.* Ele sunt fie mai mici fie sunt mai mari (cum ar fi unitățile narative) (Metz 1981:126 sq).

Există **o serie de nivele de codificare în film**, adică înțelegem expresiile de pe ecran în urma adecvării lor la un cod sau un sistem semiotic dat : *percepția* (considerată de Metz un sistem de inteligibilitate învățat); *recunoașterea* și *identificarea obiectelor vizuale și sonore*; ansamblul *simbolismelor și conotațiilor* atașate obiectelor și relațiilor dintre obiecte; marile *structuri narative* și *sistemele proprii cinematografului* (montajul, cadrarea, planurile) (Aumont 2008:130-1). Cinematograful nu este o limbă, dar este un dispozitiv care ordonează elemente semnificante. Manipularea filmică transformă în discurs ceea ce nu ar fi fost altfel decât un decalc vizual al realității.

Inteligibilitatea filmului trece prin trei dispozitive: (1) *analogia perceptivă,* (2) *codurile de nominalizare iconică* și (3) *codurile specializate cinematografice*.

1. **Analogia perceptivă** se bazează pe un *cod constitutiv al analogiei* (o serie de trăsături pertinente ale reprezentării și obiectului reprezentat). Putem identifica grade de schematizare și dozaje diferite de trăsături pertinente de recunoaștere precum și *grade de asemănare și de iconicitate.* Imaginea fotografică și cinematografică este lizibilă în măsura în care spectatorul poate recunoaște o clasă de obiecte. *Deși semnificantul vizual are un grad mare de iconicitate înțelegerea este asigurată de un cod analogic* (sau, altfel spus, de un sistem semiotic convențional).

2. **Codurile de nominalizare** iconică reprezintă *actul de a da un nume unor obiecte vizuale*. Această acțiune reprezintă o operație de punere în raport a trăsăturilor pertinente vizuale și a trăsăturilor pertinente semantice – *sememele).* [3] (Aumont 2008:134). Nominalizarea trece prin funcția de metacod a limbii naturale: *o percepție insuficient verbalizată nu este o o percepție plină în sensul social al cuvântului*.

3. **Figurile semnificante proprii cinematografului**. Sensul denotat produs de analogia figurativă este materia de baza a limbajului cinematografic care se aplică la nivelul intern imaginii: *cadrare, mișcare de aparat, luminile* etc și *raporturile între imagini la nivelul montajului*.

Codurile [4] sunt *câmpuri de comutări* (unde variația semnificantului coincide cu variații ale semnificatului; un câmp asociativ care ține de organizarea logică și simbolică a textului). *Unele coduri sunt legate de tipuri de materii ale expresiei specifice cinematografului; adică imaginea fotografică în mișcare și anumite forme de structurare proprii cinematografului cum ar fi montajul. Un cod specific e reprezentat de mișcările de cameră.* Materia expresiei specifice filmului este formată din imaginea în mișcare, multiplă și punerea sa în secvență. Un alt cod este dat de racordurile *dinamice* (de exemplu racordul în axă) (Aumont 2008 :141). Totuși a pretinde că un film e mai cinematografic pentru că utilizează mai des codurile specifice filmului nu are însă un fundament serios (doar materialitatea semnificantă a filmului se afișează mai ostensibil). Limbajul cinematografic nu e specializat (nu are o zonă de sens proprie, materia conţinutului – substanța - și forma conținutului nu sunt definite). *Filmul este locul de întâlnire a unui mare numar de coduri non-specifice și a unui număr restrâns de coduri specifice* (Aumont 2008 :143) (Vanoye 2005:34 sq).

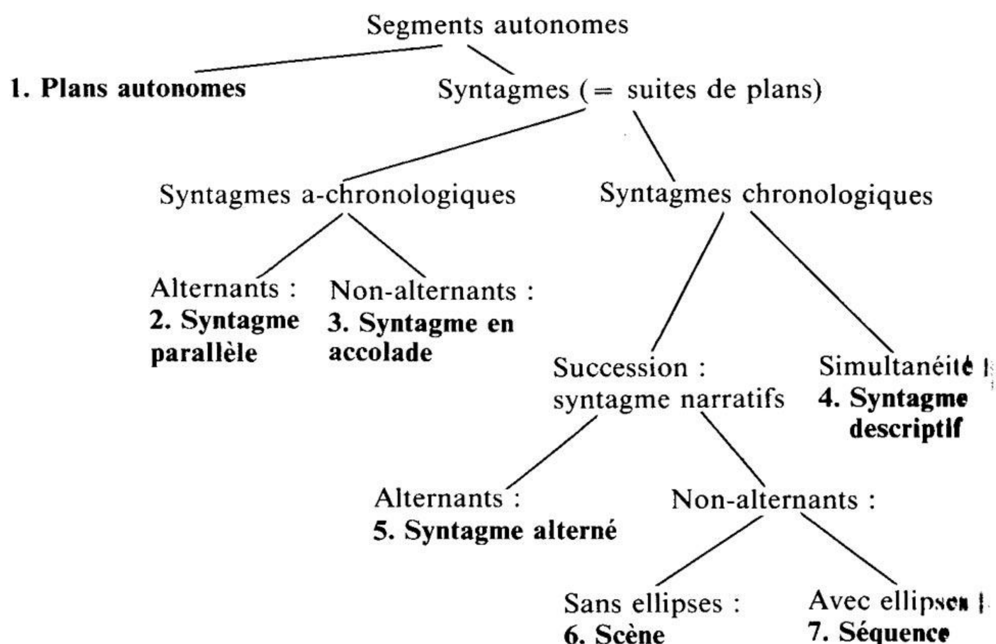
---

[3] *Sememul* este o unitate specifică a planului semnificatului care desemnează o clasă de ocurențe; aceeași clasă de obiecte.

[4] Vezi noțiunea de cod în Ducrot 1972:137.

Michel Colin, abordarea generativă - 1

Michel **Colin** insistă că înțelegerea cinematografică este o activitate de rezolvare de probleme și că obiectul de studiu este format de către procesele active, cognitive care constituie semnificația filmică. Codurile postulate de către Metz în articolul „La Grande syntagmatique” (GS) și relațiile inter planuri cinematografice reprezintă o cunoaștere, o competență pe care o are spectatorul pentru a rezolva problemele legate de relațiile spațio-temporale născute din desfășurarea peliculei (filmul-proiecție) (v Buckland 2000:33 p.34-39). Metz clasifică tipurile de planuri cinematografice conform graficului alăturat.



Pentru Colin una din sarcinile abordării generativ-cognitive este de a identifica cunoștințele specifice care servesc la înțelegerea limbajului cinematografic și de a explica cum spectatorii utilizează aceste cunoștințe în procesul înțelegerii. Construcția spațiului cinematografic este o chestiune de rezolvare de probleme în care spațiul e gradual construit de către spectator ce urmează o serie de constrângeri (regulile montajului în continuitate). Procesul de înțelegere este procedural, *top-down*, și aflat permanent și dinamic în revizie (Buckland 2000:36).

O prezentare a rescrierii propunerii lui Metz din GS apare la Michel Colin, „La Grande Syntagmatique revisitee” (1995) (Buckland, 2000:114-5).

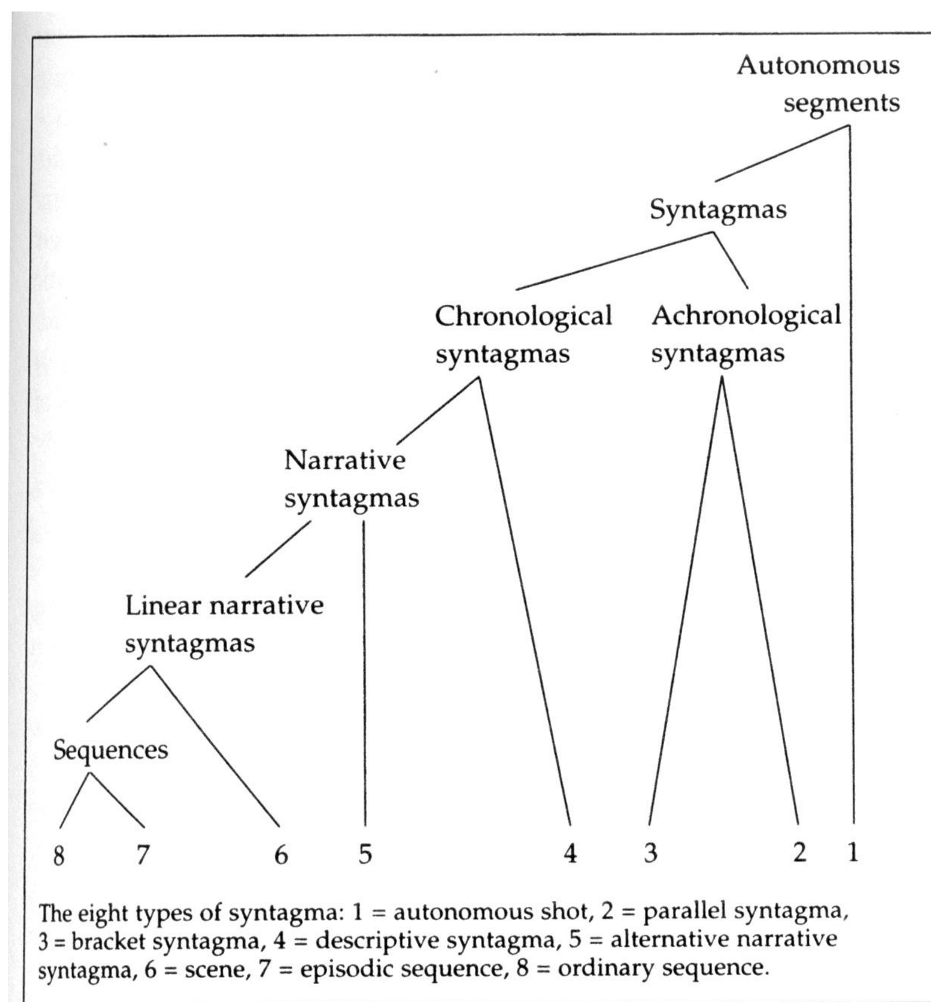
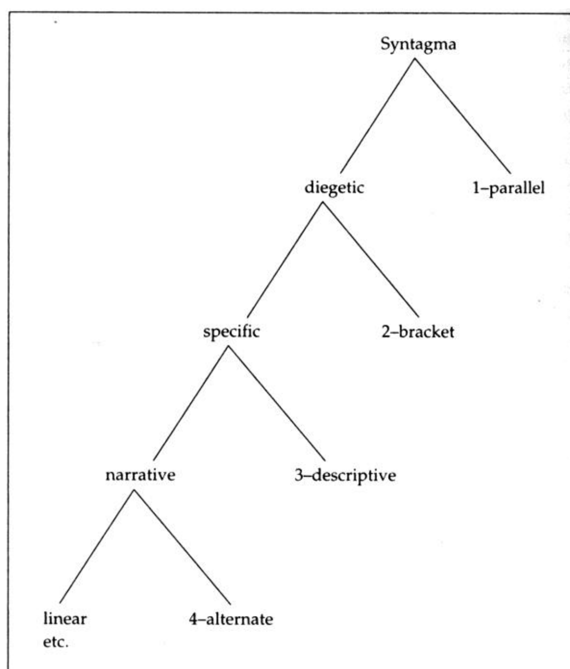


Fig. 7

Sintagma paralelă (no.2) și **sintagma în paranteză** (no.3) (*bracket* / *accolade*) sunt similare căci prezintă lucruri non-diegetice (altfel spus care nu aparțin aceleiași lumi reprezentate în film). **Sintagma paralelă** reprezinta planuri alternate ale unor lucruri aflate în *contrast* sau în opoziție (săracii /vs/ bogații). **Sintagma în paranteză** e formată dintr-o serie de planuri care *ilustrează un concept* pe baza unei analogii iar planurile sunt separate optic (prim planul portret al unui personaj /vs/ capul unui leu). Acestea sunt mai degrabă planuri care prezintă lucruri generice inserate în ordinea spațio-temporală al căror rol este de a ilustra un concept și sunt mai puțin dispozitive menite să facă să avanseze povestirea. Elementul lor comun e constituit de faptul că nu susțin relații spațio-temporale între lucrurile reprezentate în cele două planuri (ele sunt *acronologice*). Exemplul lui Colin este din Godard, *Une femme mariee*, 1964, film ce e format dintr-o serie de imagini ce ilustreaza conceptul de “iubire modernă”. Pentru Colin, dacă eliminăm dispozitivul optic de demarcație, sintagma în paranteză este un tip de sintagmă descriptivă (lucrurile pot fi citite diegetic și spațial co-existente). Colin trage concluzia că sintagma în paranteză trebuie să fie diegetică. În consecință structura generativă este omogenă în fig.8.



Această diagramă permite identificarea trăsăturilor selective:
sintagma paralelă → -diegetic, -linear
sintagma în paranteză → +diegetic, -specific
sintagma descriptivă → +diegetic, +specific, -narativă, +linear
sintagma alternată → +diegetic, +specific, +narativ, -linear
scena → +diegetic, +specific, +narativă, +linear, +inclusivă
secvența → +diegetic, +specific, +narativă, +linear, -inclusivă

Scena** se distinge de **secvență prin faptul că ea e fondată pe *unitatea de spațiu* ("cadrul spațial") iar secvența e bazată pe *unitatea de acțiune* care poate avea loc în mai multe spații (acțiunea creează o cale, nu un cadru spațial) (Buckland 2000:159). Trăsătura incluziunii indică faptul că scena permite relații de incluziune între spații (Colin 1995:74).

1.sintagma → +/- syntagma, +/- diegetic
2.< +sintagma → +/= linear
3.< +diegetic ➔ +/- specific, +/- narativ, +/- inclusiv

Astfel, Colin își definește demersul ca dominat de ideea de a determina proprietățile care pot defini tipurile sintagmelor și care sunt relațiile dintre acestea (Buckland 2000:119). Deasemenea pentru el *regulile formale ale gramaticii sunt echivalente cu stări mentale cognitive*.

Dominique Chateau, abordarea generativă – 2

Dominique **Chateau** în *Cinema et langage* (1987) dezvoltă o teorie transformațional-generativă a filmului. Principala observație de la care pornește este că nu putem interpreta teoretic noțiunea de serie de imagini non gramaticale. Absența unui criteriu de gramaticalitate în cazul limbajului cinematografic nu ne permite să delimităm un ansamblu de segmente cinematografice bine formate (Buckland 2000:120). Dificultatea pentru Chateau este cum să reconciliezi existența unei competențe cinematografice a spectatorului fără să ai obligația de a accepta ideea unor limbaje și gramatici standard. Astfel el acceptă ideea că *principiile care reglează limbajul cinematografic*

sunt variabile, contingente și supuse reviziei. El numeşte aceste principii ***reguli diverse de joc** ("regles du jeu"; "diverse rules of the game").* Acestea constituie competența sau cunoștințele tacite pe care le dețin realizatorii și spectatorii pentru a construi și înțelege filmele.

Pentru a păstra cadrul teoretic transformațional-generativ Chateau admite posibilitatea existenței unui set central de gramaticalitate ce generează sintagme acceptate ca și bine formate. Un alt set numit "*semi-sentence*" este format din sintagme posibile sau potențiale (care au o suficientă structură gramaticală pentru a fi asociate cu o sintagmă integral gramaticală) – sintagme non-gramaticale, dar acceptabile. Exemplul tipic pentru acest set de sintagme non gramaticale, dar acceptabile este preluat din *Pierrot le fou* (Jean-Luc Godard, 1965), film analizat de Christian Metz în *Modern Cinema and Narativity* (1974). Este vorba de secvența plecării personajelor Pierrot și Marianne din apartamentul ei [5] . Dupa Buckland plecarea personajelor din apartament este comprehensibilă pentru că este posibil ca spectatorii să asocieze (prin reguli de asociere) această sintagmă la o secvență integral gramaticală. Pentru Metz, în articolul citat, secvența "indeterminată", o secvență "potențială" ce reprezintă o formă nouă de "logică a montajului" nu ne dă acces la o formă clară, definită a evenimentului reprezentat, dar rămâne o "figură a narativității" (Metz 1974:219). O serie de variații ușor diferite ale fugii suficient similare sunt amestecate cu sintagme narative clare ale fugii. Pentru Chateau în acest episod o secvență bine formată a fost descompusă de către cineast și segmentele au fost rearanjate într-o nouă ordine pentru a exprima panica și graba personajelor (Buckland 2000:126sq). Secvența analizată poate fi înțeleasă în relație prin asociere cu o secvență gramaticală de adâncime corectă ceea ce face că aceasta este incorectă gramatical, dar acceptabilă pentru spectator.

Buckland analizează la rândul său secvența plan cu plan pentru a dovedi că ordinea planurilor a fost amestecată și că un eveniment a fost duplicat (Buckland 2000:127-9). Totuși argumentul lui Buckland este de tip cognitiv în sensul că "secvența re-construită este "prezentă" în reprezentarea mentală a secvenței de către spectator" (Buckand 2000:129). Prin contrast, pentru Chateau concluzia analizei secvenței este că numai *o gramatică generativă – o gramatică standard a filmului -, cea care generează secvențe bine formate, reprezintă punctul de referință pentru înțelegerea sintagmelor deviante (sau semi-sintagme).* O sintagmă deviantă poate fi asociată cu una sau mai multe din cele 8 tipuri sintagmatice ale GS (*La Grande Syntagmatique* în forma în care a fost prezentată mai sus). Dacă nu e posibilă nici o asociere atunci colecția de planuri este categorizată ca și o suită non-sens. Din punctul de vedere al GS sintagmele identificate constituie ipotetica normă a procesării filmului. Sintagmele prost formate (non gramaticale) cer din partea spectatorului un efort suplimentar. Sintagmele lui Metz sunt conforme cu principiul relevanței (Sperber & Wilson). Ele sunt "*optimal shot orderings*" pentru că îi permit spectatorului să utilizeze cea mai redusă cantitate de efort de procesare pentru a obține un efect contextual maxim (construcția unei diegeze coerente). Astfel sintagmele cinematografice pot fi catalogate în trei categorii.

Categoria 1, secvențele canonice. Principiul relevanței funcționează automat.

Categoria 2, secvențele "potențiale". Principiul relevanței funcționează cu efort din partea spectatorului și produce un efect estetic perceptibil.

Categoria 3, secvențele imposibile. Principiul relevanței nu funcționează și duce la incomprehensiune.

Un exemplu de efort de construcție a unei diegeze coerente din partea spectatorului găsim în prima secvență din filmul lui Alain Resnais, *La Guerre est finie* (1968) [primele 19 planuri ale filmului 01:42 – 4:32] (secvență analizată de David Bordwell, 1985:213-228) O raționalizare a secvenței se poate face în termenii de prezentare a unor alternative mutual exclusive în care protagonistul, Diego, prinde / nu prinde un taxi; Diego o sună la telefon pe Juan / nu reușește să dea de ea; Diego prinde / nu prinde trenul (Buckland 2000:132). Planurile prezintă evenimente viitoare posibile și sunt justificate ca și ipoteze personale ale subiectivității personajului. Acest efort

5 Secventa e analizata si de Bordwell (1985:318-321).

suplimentar necesar pentru înțelegerea semi-sintagmelor (categoria 2) duce nu numai la construcția unei diegeze coerente ci și la construcția unui „autor" care a manipulat planurile pentru un efect estetic [6] .

Revenind la Chateau acesta afirmă că nu există o gramatică formalizată a cinematografului care să ceară o descriere gramaticală particulară (Buckland 2000:134). Lectura filmului e guvernată de reguli de "preferință" printre care una din ele este cea a "relevanței". Filmul are un tip de gramatică specială sau dezlânată (*loose*) de tip „*diverse rules of the game*". Deasemenea și pentru Metz gramatica de film este inseparabilă de retorică si, în special, de tropul *dispositio* care consistă în prescrierea unor ordonări ale elementelor subdeterminate.

Christian Metz 2, post-structuralismul

Metz în *Semnificantul imaginar* (1977) propune un studiu psihanalitic al filmului și dezvoltă ideea conform căreia *semnificantul cinematografic ține de imaginar* (domeniu opus simbolicului, adică sistemul în care semnificantul care are nevoie de un cod pentru a fi înțeles). Pentru Metz cinematograful are un semnificant de prim ordin care este format din coduri de expresie (verbale și vizuale, „coduri ale percepției socializate"), manifeste și aparente și care definesc „specificitatea cinematografică (Metz 1983:34). El este relaționat cu un semnificat format din temele aparente ale filmului, „denotația circumstanțială" (numit script). Acesta la rândul său este utilizat ca un semnificant secundar necesar unei a doua relații de semnificație pe care se aplică o semnificație latentă, o lectură simptomatică (Metz 1983:32-33). Astfel „imaginarul are nevoie de a fi simbolizat" se poate traduce ca acest proces de generare a unui semnificant de prim ordin necesar lecturii simptomatice.

Pe de altă parte, în opoziție cu teatrul, cinematograful are un semnificant ce aparține ordinului imaginarului în măsura în care este *o absență proiectată care se referă la o altă absență.* Altfel spus, în contrast cu teatrul, unde actorul care interpretează un personaj este pe scenă, adică în sala unde se află fizic și spectatorul, la cinema actorul și personajul sunt absenți din sala de cinema. (v și Rushton 2009:269 sq). Semnificantul cinematografic este o înregistrare – o „urmă în memorie" unde actorul și decorul ori cuvintele sunt absente. *Această dublă absență definește imaginarul cinematografic; absența actorului și absența personajului ficțional*. Un corolar al acestei condiții este afirmația lui Metz conform căreia „orice film este un film de ficțiune". Filmele sunt receptate și concepute într-o modalitate a ficțiunii prin absența semnificantului (actorii, decorurile) care reprezintă lumea ficțională (Metz 1983:43). Semnificantul cinematografic are o bogăție perceptuală dar totodată e marcat într-un grad însemnat de irealitate (Metz 1983:45). La cinema „trebuie să percep obiectul fotografiat ca și absent, fotografia sa ca prezentă iar prezența acestei absențe ca fiind semnificantă" (Metz 1983:57).

Identificarea spectatorului cu camera

Filmul pentru Metz nu este rezultatul unei înregistrări a unei realități, ci este produsul angajamentului imaginar al spectatorului, *o identificare cu „eu" și cu camera*. Spectatorul se identifică cu sine, ca un pur act de percepție, ca o condiție a posibilității a ceea ce e perceput și deci ca un subiect transcedental, care vine înainte de fiecare „este aici" (Metz 1983:49). În termenii dispozitivului cinematografic identificarea are loc cu camera care proiectează și introiectează. Spectatorul este un absent de pe ecran ca și perceput (ecranul este o oglindă care nu reflectează subiectul, spectatorul), dar prezent acolo ca și cel care percepe (Metz 1983:54). **Identificarea primară** are loc cu camera și **cea secundară** cu personajul din lumea filmului. Identificarea primară are loc cu „un subiect invizibil care vede tot, punctul de fugă al perspectivei monoculare pe care cinematograful a preluat-o de la pictură; vederea unui Id nelegat de nici un ego (...) este povestea care se exhibă ea înseși" (Metz 1983:97).

---

[6] In termenii lui Roger Odin acestea sunt proeminente în modul artistic.

Dubla poziționare a spectatorului

Produsul actului filmic al spectatorului este o invesitiție imaginară de tip fetiș, scopofilia, voaierismul și atracția lucrurilor care sunt prohibite în realitatea cotidiană (Rushton 2009:275). Practica cinematografic-spectatorială se bazează pe un impuls de tip dorință care caută și prelungește o lipsă (Metz 1983:59). Dorința nu are un obiect real, căci obiectele reale sunt substitute, ci caută obiectul imaginar (”un obiect pierdut”). Impulsul perceptiv reprezintă concret absența obiectului său. Voaieristul ține la distanță obiectul privirii de sursa impulsului, ochiul. Mecanismul fetișului (o mască situată înainte sau care precede ca formă de denegare a ceea ce e perceput, deși fetișul este mărturia că ceea ce e de perceput a fost perceput) este reluat de spectatori în fața diegezei și ficțiunii. Spectatorul nu e păcălit de iluzia diegetică a filmului, dar lucrurile stau ca și cum cineva ar trebui să fie păcălit. *Spectatorul este scindat într-o instanță credulă în realitatea a ceea ce e văzut aflată sub o instanță spectatorială incredulă care o deneagă, în același timp pe cea credulă* (Metz 1983:72). Această scindare a spectatorului produce mai multe instanțe de ficțiune : „evenimentele diegetice sunt ficționale, aceasta este prima ficțiune; dar fiecare pretinde a crede că ele sunt adevărate, și asta este secunda; și mai este o a treia: refuzul general de a admite că undeva în interiorul sinelui cineva crede că ele sunt real adevărate” (Metz 1983:72).

Filmul este un dispozitiv reflexiv

Metz în *L'Enonciation impersonnelle ou le site du film* (1991) precum și în articolul din 1987 *identifică textul filmic cu un dispozitiv reflexiv* (i.e. care se referă la el insuși). [7] . Metz își modelează implicit teoria pe noțiunea de *scriitură*. Dispozitivul reflexiv implică punerea în prim plan a procesului de producție (producția sa ca text). Se poate stabili o similaritate între procesul reflexiv și enunțare. Enunțarea fiind înțeleasă ca acel proces de ancorare a textului la situația de comunicare prezentă (evenimentul de vorbire sau de comunicare însuși). Procesul de enunțare este un procedeu ce mediază între sistemul non perceptibil și nivelul perceptibil. Filmul narativ poate fi considerat, din acest punct de vedere, ca un tip de text filmic ce încearcă să ascundă mărcile de enunțare (un *discurs* care se poziționează ca poveste – Histoire). Cu ajutorul acestor concepte (*histoire* /vs/ *discours*) Metz consideră **filmul narativ clasic** ca fiind o formă de *histoire* (unde mărcile textuale ale emițătorului și receptorului sunt absente, ascunse; acțiune identificată psihanalitic cu cea a voaierismului) iar **discursul filmic reflexiv** ca fiind o formă de discours (unde mărcile textuale ai celor doi poli ai comunicării sunt evidențiați iar acțiunea este comparabilă cu o formă de exhibiționism). În aceste condiții pentru Metz filmul are o dimensiune fundamentală de metalimbaj, de ***reflexivitate***. Aceasta însă este o funcție de uz. Imaginea unui revolver nu este numai un „revolver” ci este și „*acesta este un revolver*” (în „Cinema: limbă sau limbaj”, 1964). Imaginea funcționează reflexiv căci aduce în prim plan prezentarea unui revolver spectatorului. Deasemenea, ***anafora*** exprimă referința la un semn (lingvistic) antecedent. Pentru Metz anafora funcționează ca un dispozitiv reflexiv, metadiscursiv – ca marcă de enunțare. Ea este o relație intertextuală unde referința se face în interiorul textului la discursul anterior și nu este dependentă (în latura sa de semnificație) de circumstanțele enunțării (Buckland 2000:52-58). Ea, din perspectiva lui Metz, nu este deictică, caci nu trimite la contextul enunțului actual, la circumstanțele enunțării și, în particular, vorbitorul și ascultătorul ori producătorul enunțului audiovizual și receptorul acestuia [8] . Dar se poate nota în contrapondere că distincția limbaj /vs/ metalimbaj este funcțională (și nu ontologică); este, altfel spus, o funcție pragmatică [9] .

Polemica cu Francesco Casetti

---

[7] “The film talks to us about itself, about cinema, or about the position of the spectator” Metz in Buckland (eds.) 1995:145-6.

[8] “Deicticele gramaticalizeaza punctele de referinta ale productiei si receptarii in enuntul in sine” (Buckland 2000:57).

[9] O „funcție potențială a tuturor trăsăturilor textuale” (Buckland 2000:55).

Metz a purtat o aprinsă polemică cu Francesco **Casetti** (*Dentro lo sguardo*, 1986; traducerea franceză în 1990). Casetti porneşte de la observația că figura cinematografică a *privirii personajului către cameră* este o marcă textuală care indica prezența unui receptor / spectator. Altfel spus ea este o tehnică cinematografică care interpelează și spune „tu”. Pornind de aici Casetti elaborează o tipologie a filmărilor și planurilor cinematografice pe baza utilizării categoriilor deictice „tu” „eu” și „el”.

• O primă categorie de planuri sunt cele axate pe „el”, **planul obiectiv** sau filmul ca text de tip *histoire* / narativ / *utterativ* (sau afirmativ). Atenția este orientată către filmul în sine.

• A doua categorie de planuri este cea **interpelativă** în care „eu” și „tu” devin instanțe explicite marcate în enunț. Cazul prototip este cel al privirii către cameră. Enunțătorul „eu” intră în film prin intermediarul privirii personajului, adica un „el”, care este direct adresată spectatorului, adica „tu”.

• Al treilea tip de plan este **planul subiectiv** format din două momente: cel în care personajul se uită la ceva și cel în care spectatorului i se arată ceea ce vede personajul. Personajul și spectatorul devin proeminenți sub forma lui „tu și el vedeți ceea ca vă arăt eu” (Buckland 2000:62).

• În cele din urmă Casetti identifică și un al patrulea tip de plan denumit ca “**plan non real obiectiv**” și care se referă la utilizarea unghiurilor neobișnuite de plasare a camerei de filmat. Acest gen de plan e caracterizat prin absența personajului și prin absența enunțătorului și a receptorului – numai privirea camerei este prezentă.

În cele patru tipuri spectatorul este rând pe rând martor (**plan obiectiv**), spectator pus deoparte (**plan interpelativ**), identificat cu personajul (**planul subiectiv**) și identificat cu camera în **planul non real obiectiv**.

Pentru Metz, în contrast, enunțarea filmică nu este în acest mod deictică și nu este nevoie de pronume pentru a descrie funcționarea sintagmei cinematografice. Pentru Metz în discursul oral se poate diferenția clar anafora de deixis, în discursul scris mai puțin iar *în discursul audiovizual nu există decât anafora*. Metz consideră că în textul filmic există sursa și ținta enunțării, adică orientari comunicaționale ale textului, dar nu și forme pronominale antropomorfice. Pe de altă parte enunțarea este un fenomen strict textual (nu o activitate empirică ce implică un vorbitor și un ascultător reali). În cele din urmă filmul este enunțătorul, filmul ca sursă, acționând ca atare, orientat ca atare, filmul ca și activitate în sine (Buckland 2000:66). Metz adoptă aici o poziție apropiată de cea a lui Bordwell - care elimină naratorul din discursul cinematografic - însă nu merge atât de departe încât să refuze utilizarea lingvisticii precum teoreticianul american. Din punctul de vedere al sursei nimic nu vede, ci sursa doar produce, dezvoltă, arată. Producătorul – regizorul – nu privește, ci a filmat doar înainte de proiecția filmului și enunțătorul nu privește filmul ci îl construiește. Enunțătorul este, la proiecția filmului, un “tu”, în instanță de privitor al filmului. Pentru Metz relația producător /vs/ receptor al textului, ca și în textul scris, nu este simetrică. *Filmul este o formă particulară de histoire, adică un discurs fără deictice*.

Filmul nu se orientează decât în relație cu contextul său intern spațio-temporal; relații între cadre și planuri ori secvențe și asta de o manieră anaforică (și nu între film și altcineva exterior lui). Enunțarea se referă, la Metz, la actul semiotic în care anumite părți ale textului vorbesc despre acest text ca act. Enunțarea cinematică este numai despre enunțarea în film. Reflexivă și nu deictică ea nu ne dă decât informații despre un text care conține în el însuși atât sursa cât și destinația sa (Buckland 2000:68). Filmul este o formă de *histoire* care reprezintă evenimente care nu sunt legate spațio-temporal de contextul scriitorului / enunțător / vorbitor sau realizator. Spectatorul nu trebuie să știe nimic despre circumstanțele enunțării pentru a înțelege relațiile interne spațio-temporale ale filmului. Relațiile interne spațio-temporale constituie un „altundeva” imaginar și rămân un imaginar altundeva de fiecare dată când filmul este proiectat. Pentru Buckland poziția lui Metz este *o formă de acceptare a faptului că textul este indeterminat* (o poziție implicit bazată pe premizele deconstrucției) (vezi deasemenea Gaudreault & Jost 2004:59).

Dar, remarcă Buckland pe urmele teoriei lui Odin, nu putem ignora faptul că *în filmul documentar, în filmul de familie și în cazul știrilor în direct contextul de enunțare face parte din semnificația discursului*. Atât relațiile spațio-temporale interne cât și externe sunt specifice (definitorii). În știri, de exemplu, relația dintre discurs (adică reportajul audiovizual) și contextul spațio-temporal în care se manifestă este semnificativ (filmul este legat deictic de contextul de receptare). „Dacă facem distincția – din acest punct de vedere – *spectacolul* se bazează pe o non participare a spectatorului la discurs, *ceremonialul* introduce o minimă participare a spectatorului iar *festivalul* permite ca audiența să devină parte din eveniment și să aibă o implicare profundă" (Buckland 2000:70 citat din Dayan & Katz, 1985:16-32). Evenimentele înregistrate devin spectacol, dar – *live* – evenimentele propun spectatorului o participare în măsura în care relația spațio-temporală dintre audiența TV și evenimentele televizate devine specifică. Relația ar fi în acest caz deictică – un *deixis* ocular – pentru că semnificația discursului conține și legătura dintre eveniment și receptare / audiență ca o trăsătură definitorie [10] . Pe de altă parte *pentru Buckland filmul întreține o relație deictică cu contextul său de producere adică cu spațiul și timpul de productie*. Si asta are loc într-o *lectură documentară* despre contextul de producere marcat al filmelor mute sau prin alte tehnici care astfel devin marcate. De exemplu percepția faptului că filmul în alb-negru este o marcă de enunțare, un indice al contextului istoric al producției filmului dat (Buckland 2000:71).

i.4. Abordarea cognitivă, predecesorii

i.4.1. Introducere

Abordarea cognitivă prezentată în această lucrare ilustrează pe o axă noțiunile dezvoltate în cadrul Gramaticii Cognitive (GC) așa cum apar ele în cărțile lui Ronald Langacker (2008; 2009). O altă axă este formată din prezentarea modului de a face analiza filmului de către David Bordwell, Edward Branigan, Torben Grodal și alții. Vom parcurge prin comparație și noțiunile semio-pragmatice ale lui Roger Odin. Demersul asociază și compară modurile de a analiza procesele cognitive de semnificație evocate de discursul verbal și de cel audiovizual. Procesul de generare a semnificației va evidenția și rolul codificării lingvistice pentru construcția și memorarea semnificației fluxului de stimuli audiovizuali din proiecția cinematografică [11] .

i.4.2. Lakoff & Johnson

Demersul cognitiv începe cu teoria semnificației susținută de George **Lakoff** și Mark **Johnson** în *Women, Fire, and Dangerous things: What Categories Reveal about the Mind* (1987) precum și teoretizarea noțiunii de prototip la Eleanor **Rosch** (1973, 1976, 1980) [12] . Pentru acest demers rațiunea și modul de raționalizare uman au o componentă de dependență importantă de corporalitatea individului ("*meaning is a matter of what is meaningful to thinking, functioning beings*." (Lakoff 1987:xi) (pentru diversele accepții ale noțiunii de corporalitate – *embodiment* –

---

[10] "In live broadcasts, the whole of the TV apparatus fonctions deictically" (Buckland 2000:71)

[11] Miclea (2003:165 sq; 174-5) descrie codificarea imaginilor in perceptie si in memorie in functie de asocierea cu procese cognitive de categorizare si asocierea cu codul lingvistic. Miclea vorbeste de 3 coduri: 1/ vizual; 2/ lingvistic si 3/ semantic. Pentru GC 2/ si 3/ formeaza un singur "cod" dat fiind ca este o gramatica bazata pe semnificatie si nu pe structuri de expresie independente de sens.

[12] „Cognitive science is a new field that brings together what is known a*bout* the mind from many academic disciplines: psychology, linguistics, anthropology, philosophy, and computer science. It seeks detailed answers to such questions as: What is reason? How do we make sense of our experience? What is a conceptual system and how is it organized? Do all people use the same conceptual system? If so, what is that system? If not, exactly what is there that is common to the way all human beings think? The questions aren't new, but some recent answers are." (Lakoff 1987:xi)

vezi articolul lui Rohrer 2007:25-47). În prim plan sunt aduse și mecanismele imaginative de tipul metaforă, metonimie și alte dispozitive de imaginare mentală (Lakoff 1987:xiv-xv). Dintre conceptele fundamentale sunt de enumerat: **categorizarea** (identificarea apartenenței unui obiect la o clasă) (Lakoff 1987:12), **modelul cognitiv idealizat** (***Idealized Cognitive Model***) – **ICM** (Lakoff 1987:13; 78) (ca formă de organizare internă a domeniilor semantice sub forma unei „teorii" asupra unui subiect dat) (Lakoff 1987:45), **categoriile radiale** (Lakoff 1987:90 sq). Categoria este bazată pe asemănări de familie și comportă prototipe (adică cele mai bune exemple ale categoriei – „*best example*")[13] (Lakoff 1987:41; Givon 2005:39 sq). Modelele cognitive sunt folosite în raționalizările de tip *punct de referință* și de tip metonimic (Lakoff 1987:13). Modelele cognitive sunt formate din concepte *basic-level* și imagistic-schematice (Lakoff 1987:282 sq; 284 sq) Totodată, o categorie nu este definită pe baza unui set necesar și suficient de trăsături. Acest lucru face ca în modul uman de categorizare să existe, în cazuri limită, doi membri ai unei categorii care să nu împărtășească nici o trăsătură comună (Lakoff 1987:16; Givon 2005:46). Trăsăturile nu sunt date „obiective" – proprietăți ale obiectelor în lume – ci trăsături definite pe baza interacțiunii individului uman cu lumea externă corpului său (Lakoff 1987:50-51)[14] . O altă idee centrală demersului este dată de existența unui nivel de categorizare de nivel fundamental (*basic-level categorization*)[15] (Lakoff 1987:32 sq; :46-47; 56).

Schema aşa cum este definită de Lakoff & Johnson este:

- fundamentată pe imagine (schema este de tip *imagistic*),
- este corporalizată (*dependentă de corporalitatea* umană),
- este inerent dotată cu semnificație (*nu este transcedentală*)
- și se bazează pe metaforă și metonimie (este mai degraba *dinamică* și nu statică; cuprinde *dispozitive imaginative bazate pe proiecții*). (Lakoff 1987:154-155)

Schema nu este deasemenea o imagine mentală care se referă la evenimente și obiecte particulare (Buckland 2000:31). Accentul rămâne pus pe termenul de schemă abstractă. *Schemele de*

---

[13] „The approach to prototype theory that we will be presenting here suggests that human categorization is essentially a matter of both human experience and imagination, of perception, motor activity, and culture on the one hand, and of metaphor, metonymy, and mental imagery on the other." (Lakoff 1987:8)

[14] „Thus the relevant notion of a "property" is not something objectively in the world independent of any being; it is rather what we will refer to as an interactional property-the result of our interactions as part of our physical and cultural environments given our bodies and our cognitive apparatus. Such interactional properties form clusters in our experience, and prototype and basic-level structure can reflect such clusterings." (Lakoff 1987:37)

[15] „Basic-level categorization: The idea that categories are not merely organized in a hierarchy from the most general to the most specific, but are also organized so that the categories that are cognitively basic are "in the middle" of a general-to-specific hierarchy. Generalization proceeds "upward" from the basic level and specialization proceeds
"downward ."
Basic-level primacy: The idea that basic-level categories are functionally and epistemologically primary with respect to the following factors: gestalt perception, image formation, motor movement, knowledge organization, ease of cognitive processing (learning, recognition, memory, etc.), and ease of linguistic expression." (Lakoff 1987:13). „Now overall shape is a major determinant of the basic level in folk biology. The basic level is primarily characterized by gestalt perception (the perception of overall shape), by imaging capacity (which depends on overall shape), and by motor interaction (the possibilities for which are also determined by overall shape)." (Lakoff 1987:36). „Basic-level categorization depends upon experiential aspects of human psychology: gestalt perception, mental imagery, motor activities, social function, and memory." (Lakoff 1987:37); „Perhaps the best way of thinking about basic-level categories is that they are "human-sized." They depend not on objects themselves, independent of people, but on the way people interact with objects: the way they perceive them, image them, organize information about them, and behave toward them with their bodies. The relevant properties clustering together to define such categories are not inherent to the objects, but are interactional properties, having to do with the way people interact with objects." (Lakoff 1987:51)

imagine sunt structuri spațiale non-reprezentaționale care configurează structura abstractă a imaginilor.

Relația dintre concepte și categorii la Lakoff.

În general conceptele sunt elemente ale modelelor cognitive. Numeroase concepte sunt caracterizate în termenii unor scenarii sau ICM. De exemplu, conceptul de „ospătar” este caracterizat în relație cu un scenariu de restaurant. „Pentru fiecare asemenea concept există o categorie corespondentă : acele entități într-un domeniu de discurs dat la care se potrivește conceptul (așa cum e caracterizat de către modelul cognitiv)” (Lakoff 1987:286)

1.4.3. Alți cercetători

Printre precursori sunt numărați Ludwig **Wittgenstein** (și conceptele de asemănări de familie care reunesc membrii unei categorii date precum și cel de semnificații radiale) (v. Lakoff 1987:16 sq). Semanticile lui J.L.**Austin** (1961) și lui **Fillmore** (semantica cadrelor) sunt și ele aduse în această tradiție de cercetare [16] . Ipoteza emisă de Ray **Jackendoff** (1983:16-7) asupra existenței unui nivel conceptual unde informația de tip lingvistic este compatibilă, interacționează și are un rol de jucat asupra informației de tip senzorial (viziunea, audiția non-verbală, kinestezia, olfacția) și motorie reprezintă o bază de pornire pentru o gramatică cognitivă bazată pe noțiunea de schemă și pe cea de semnificație.

Modelul semio-pragmatic susținut de Roger **Odin** poate fi prelungit (nu în conflict, ci ca o proiecție comparativă) cu o lectură cognitivă asupra textului film [17] . Modelul lui Lakoff are lucruri în comun cu modelul lui Peirce, dar este în contradicție cu cel al lui Saussure prin faptul că este bazat pe premiza conform căreia gândirea și limbajul sunt fundamental motivate de către experiența corporală umană (Buckland 2000:39 și Winifried Noth, 1994:5-16). Pentru semantica cognitivă cunoașterea este reprezentată în minte sub forma *schemelor* (structuri cognitive care organizează inputul perceptiv din experiențele corporale). Lakoff & Johnson au propus o serie de scheme de imagine (*image schemata*) care sunt inerent dotate cu semnificație pentru că își extrag semnificația din capacitățile înnăscute de tip senzorial-motor (sunt direct motivate și inerent dotate cu semnificație). Experiența corporală în sine este structurată și are deja semnificație.

Cognitivismul se caracterizează prin atenția acordată modelelor care exploatează rolul proceselor cognitive în comunicare și înțelegere (Carroll 1996:321 sq). Deși nu este o teorie integrată ci o sumă de teorii de anvergură mai mică care conceptualizează fenomenul de o manieră non-convergentă el se bazează totuși pe cercetarea rațională (metoda științifică și filosofia analitică). Cognitivismul refuză *dualismul minte-corp cartezian* precum și *behaviorismul* care elimină evenimentele mentale în favoarea unui comportament strict corporal. Cognitivismul se află în opoziție și cu demersul de tip obiectivist. *Obiectivismul* bazează unic raționalizarea pe structuri propoziționale și semnificație literală ce operează independent de experiențele umane. În cadrul obiectivismului procesele cognitive sunt concepute transcedental și abstract. O latură a cognitivismului păstrează totuși aceste premise în concepția minții pe baza unei modelizarii de inteligență artificial și cu ajutorul unor arhitecturi funcționale digitale (Marvin **Minsky**, 1985; Jerry **Fodor**, 1983). Douglas **Hofstadter** și Daniel **Dennet** continuă tradiția creației de structuri de inteligență artificială pe baza unor modele de funcționare mentală.

Gognitivismul la care vom face referință pe parcursul acestui text, în urma studiilor lui Lakoff & Johnson, este o formă de *materialism* ce are ca premiză o relație determinată între corp și minte. Fenomenele mentale sunt dependente și realizate, implementate de către materie (corpul), dar nu sunt reductibile mecanic la material (Buckland 2000:40) (Lakoff 1987:266-7). Experiența nu

[16] „frame semantics (Fillmore 1982b), Lakoff and Johnson's theory of metaphor and metonymy (Lakoff and Johnson 1980), Langacker's cognitive grammar (Langacker 1986), and Fauconnier's theory of mental spaces (Fauconnier 1985). Fillmore's frame semantics is similar in many ways to schema theory (Rumelhart 1975), scripts (Schank and Abelson 1977), and frames with defaults (Minsky 1975).” (Lakoff 1987:68)

[17] Pentru o definitie a psihologiei cognitive vezi Miclea 2003:13-26; 36 sq).

determină sistemele conceptuale, ci doar le motivează (Lakoff 1987:310). *Schemele sunt direct dotate cu sens în măsura în care ne pun direct în contact cu structurile preconceptuale ale experienței corporale a funcționării în lume* (Lakoff 1987:292). Schemele de imagine nu sunt arbitrare, ci ca și proiecțiile metaforice asupra unor domenii conceptuale diverse, sunt motivate de către experiențele corporale.

Teoreticienii de film nord americani au dezvoltat de la mijlocul anilor 80 demersul cognitiv al analizei filmului : David **Bordwell** (1986, 1989a, 1989b,), Noel **Carroll**, (1996b) Edward **Branigan**, Torben **Grodal** (1997, 2009), Ed **Tan** (1996), Murray **Smith** (1995), **Anderson** (1996), **Plantiga** și **Smith** (1999), **Jullier** (2002). Ei refuză o abordare structuralistă, poststructuralistă, semiotică, marxistă și/sau psihanalitică. Sunt apropiați de *Institute for Cognitive Studies in Film and Video* creat de Joseph Anderson în 1994 la Departamentul de Teatru și Film al Universității din Kansas (Buckland 2000). Pentru Gregory **Currie** studiile cognitive de film sunt mai degrabă un program decât o teorie în sensul propriu al cuvântului (Currie 2004:106). Presupunerea de la care se pleacă este că modul de a face sens în fața stimulilor cinematici (situați la nivelul optic, sunet, narativ sau de percepție a obiectului) este similar cu cel pe care un subiect uman îl aplică în cazul lumii reale. În aceste condiții, pentru a înțelege reacțiile noastre în fața filmului, utilizăm teorii asupra percepției, modului de procesare a informației, construcției de ipoteze și de semnificație din stimuli exteriori. Dar totodată cognitivismul acceptă și o formă de *constructivism* (construcția semnificației și nu descoperirea ei, o formă de realism) (Currie 2004:114). Astfel, abordarea cognitivă a discursului cinematografic permite nivele de construcție a semnificației de tip realist (unde generarea sensului este automată și are un consens general) și nivele de construcție a sensului de tip pragmatic (situat constructiv dincolo de text și nu mai presupune consensul spectatorilor-interpreți).

Edward **Branigan** - pentru care teoria cognitivă este mai degrabă o meta-teorie a modului în care instituția critică creează semnificație în fața stimulilor proiectați pe ecran - observă că ceea ce vedem într-o imagine depinde de regulile de interpretare și de ceea ce ne permit ele să spunem. Teoriile de film cognitive caută să vadă cum aceste judecăți *top-down* ajung să funcționeze și cum construim rațiuni pentru ele. Unul din scopurile teoriilor de film cognitive este de a explora modelele de gândire *top-down* ce le putem descoperi în scheme, semnificații radiale și prototoți pe din care apar „rațiuni” și „descrieri”. Teoria de film cognitivă este o modalitate de a reflecta asupra posibilității teoriei de film – cum cineva poate să facă o afirmație teoretică cu ajutorul unui limbaj particular și unui ansamblu de metafore (Branigan 2006:323 n.69).

i.5. Abordarea cognitivă, teoreticienii

i.5.1. Arthur Danto**, pragmatica spectatorului**

Danto ilustrează cum semnificația ține de elemente de utilizare, de uz. El aduce prin raționamente simple demonstrația faptului că semnificația nu ține de un cod imanent înscris în artefactul expresiv.

Filosoful **Arthur C. Danto** (1979) definește filmul în relație cu alte arte. Față de arta plastică el remarcă ideea ca *noțiunea de original nu ar avea o semnificație artistică în conceperea filmelor* (Danto 2006:101). Ceea ce „consum” în sala de cinema la proiecția filmului nu este un original. Deasemenea pictura implică temporalitatea prin “*imaginarea* unui eveniment, de exemplu: răpirea Sabinelor” (Danto 2006:102) iar filmul “*implică* evenimente într-o manieră temporală particulară”. Altfel spus *filmul imaginează evenimentele de o manieră particulară de desfășurare a experienței reprezentării cinematografice*. (v. și cap. Capacităţile cognitive / urmărirea relațiilor în timp – secvența /vs/ sumar). Danto propune pentru exemplificare imaginarea unei situații – un *experiment mental* - în care timp de 8 ore spectatorii asistă la proiecția *diapozitivului* unei pagini titlu de carte și proiecția *filmului* aceleiași pagini de titlu a cărții tot timp de 8 ore (“*running a film of the title page*

for 8 hours”). În cele două cazuri “ceea ce se întâmplă este nimic”. Deși experiența celor două proiecții este indiscernibilă “cunoașterea (*knowledge*), indiferent de cum e dobândită, că există o diferență, trebuie să facă o diferență” (Danto 2006:102) [18] . Faptul că nu se întâmpla nimic este un fapt logic determinat în cazul proiecției diapozitivului însă este un caz de “intenție perversă artistică” în cazul filmului unde ar putea să se întâmple ceva dacă aș dori aceasta (“imobilitatea trebuie să fie dorită (*willed*)”). În cazul filmului o așteptare legitimă – ca să se întâmple ceva – este frustrată, dar în cazul diapozitivului o asemenea așteptare nu există. *La capătul celor 8 ore filmul se va termina, dar nu și diapozitivul* căruia, la capătul celor 8 ore, i se va termina doar proiecția plictisitoare (Danto 2006:102). Diapozitivele, ca și picturile, nu au început și nici sfârșit. Filmul este astfel înțeles ca un caz de *imagini* (*pictures*) *care se mișcă* și nu numai de imagini ale unor obiecte care se mișcă (Danto 2006:107). Deasemenea, în aceeași direcție de reflexie, Noel Carroll remarcă faptul că un film are o durată de consum și are un final (*closure*) ; o formă de închidere și de concluzionare care implică o formă de completitudine (Carrroll 2008:134). Astfel, o credință sau o cunoaștere referitoare la caracteristicile unui artefact implică un set de așteptări definitorii și de trăsături constitutive, inclusiv de natură estetică [19] . **Obiectul artistic este un rezultat al unei atitudini pragmatice**. *Nimic cu excepția cunoașterii cauzelor și categoriilor care diferențiază operele de artă și obiectele reale nu face diferența dintre cele două căci altminteri cele două arată la fel* (Danto 2006:103). Factorii de diferențiere sunt logic externi obiectelor puse în discuție (care indetermină (*undetermine*) diferența) (Danto 2006:104).

În film și imaginile se mișcă (spectatorul vede “imagini ale aceluiași lucru în stadii diferite de mișcare” ale imaginii (Danto 2006:110)). Mișcarea camerei de filmat “are ca efect faptul că *modul de înregistrare este parte din înregistrare* și astfel implică în imagine arta cinematografului de o manieră particulară*”* (Danto 2006:111). La polul opus sunt convențiile de gen în care proprietățile reprezentării și cele ale subiectului reprezentat sunt separate (desenul în laviu nu presupune că subiectul – de exemplu un copac – este și el roșu) (Danto 2006:110). Exemplul ales de Danto provine din cinematograful lui Truffaut unde mișcarea “independentă” de subiectul reprezentat a camerei implică o schimbare a subiectului filmului. Filmul, spune el, “nu mai este istoria celor doi iubiți, *ci filmul este despre observarea și filmarea lor” ;* ***filmul devine în acest mod propriul subiect*** [20] . Pentru Torben Grodal, pe aceeași direcție de gândire, *filmul a inventat imaginea stop-cadru*. Ea este citită ca motivată subiectiv (opus fotografiei). Ea este experimentată ca ceva subiectiv. La fel ca și imaginile filmate cu angular mare – ochi de pește – ce produc efecte de subiectivitate (Grodal 2009:36-7).

Filmul se recepteză și înțelege de către spectator ca “arătându-ne faptul că este arătat (*showing the fact that is shown*); oferind nu doar un obiect, ci o percepție a acelui obiect, o lume și un mod de a vedea acea lume în același timp; modul de vizionare al artistului fiind la fel de important în opera sa cu ceea ce este imaginea a ceva (*as what is a vision of*)” (Danto 2006:111) [21] .

---

[18] “The aesthetic properties of a picture include not only those found by looking at it but also those that determine how it is to be looked at.” (Goodman 1968:111-2).

[19] Cubitt (2004:50) afirmă că „once knowledge that a film ends becomes common sense, audiences come to expect a concluding edit and to anticipate from the unfolding flux of motion a goal towards which it tends. Once that conclusion is reached, as in *l'Arroseur*; we turn our focus backward to reconstruct the action in the light of ist conclusion.”

[20] “as though the story itself were but an occasion for filming it, and the latter is what the film itself is about” “the film becomes in a way its own subject...” (Danto 2006:111)

[21] “a way of viewing the world is revealed when it has jelled and thikened into a kind of spiritual artefact (…). In whatever way we are conscious of consciousness, consciousness is not an object for itself; and when it becomes an object, we are, as it were, beyond it and relating to the world in modes of consciousness which are for the moment hopelessely transparent” (Danto 2006:112) “modes of awareness are themselves transparent to those whose they are. And when they become opaque then, I think, they no longer are ours” (Danto 2006:111). Deasemenea Sobchak pune acest mecanism în optica relației dintre subiect și obiect a fenomenologiei: „ the cinema functions mechanically to bring to visibility the reversible structure of human vision: this structure

Sau, în termeni fenomenologici, pentru Vivian Sobchack cinematograful este o „tehnologie a percepției și expresiei” care ne permite să „vedem obiectiv pentru prima oară ceea ce era o imposibilitate vizuală : că suntem în același timp subiecți intenționali și obiecte materiale în lume, atât cel care vede cât și cel care este văzut” (Sobchack 2004:160).

i.5.2. Noell Carroll**, filosofia cognitivă**

Argumentele contra ideei că **filmul poate fi artă*:***

Pentru a construi o definiție a cinematografului filosoful Noel Carroll explorează câteva poziții tradiționale asupra fotografiei și imaginii cinematografice.

- **Argumentul cauzal** sau absența intenționalității.

O argumentare comună stipulează faptul că imaginea fotografică nu este *decât* o reproducere analogică a ceea ce este aflat în fața camerei de fotografiat / filmat. Carroll remarcă însă că, dacă statutul de fotografie nu cere în mod necesar o intenționalitate, atunci *nu înseamnă că orice artefact clasificat ca fiind o fotografie trebuie în mod necesar să fie lipsit de intenționalitate* [22] . Aceasta era perspectiva teoretică a lui Andre **Bazin** care fonda cinematograful pe fotografie ca înregistrare identică a obiectului fotografiat. El concepea o relație de identitate între referentul imaginii și reprezentarea sa (Carroll 1996:36 sq). O poziție similară de tip re-prezentaționalistă reapare la Stanley Cavell, Roland Barthes ori Susan Sontag.

- **Argumentul de control asupra mediului utilizat**

Argumentul de la care se pleacă constă în observația că fotografia nu este produsul unui proces supus controlului. Înregistrarea profilmicului este mecanică (chimică pe peliculă). Contraargumentul lui Carroll este că în procesul de creație a unei fotografii există *o sumă de alegeri care sunt de operat*. Fiecare alegere este expresia unei reflexii și a unui sentiment încorporat în imagine. Alegerile alternative sunt variabile de articulare și ne permit să identificăm profile stilistice și expresive. Astfel, fotografia conține un grad suficient de control pentru a se califica la statutul de mediu capabil să producă artefacte de artă [23] . Argumentul apare și la Nelson **Goodman** în *Languages of Art* (Goodman 1968:9) [24] .

- **Imaginile fotografice nu sunt interesante estetic în sine** căci sunt „oglinzi” transparente perceptual.

Dar, spune Carroll, transparența nu implică invizibilitatea; imaginea nu trebuie să se confunde cu obiectul a cărui imagine este. Trăsăturile mediului fotografic pot *defamiliariza* obiectele ale căror aparențe le transmit. Montajul sau configurarea sonoră face că și audiovizualul

---

emerges in the lived body as systemically both a subject and an object, as both visual (seeing) and visible (seen), and as simultaneously productive of both an activity of seeing (a “viewing view”) and an image of the seen (a “viewed view”).” (Sobchack 2004:150).

[22] „From the fact that mere photographic status does not necessarily require intentionality, it does not follow that anything legitimately classified as photography must necessarily lack intentionality” (Carroll 2008:22)

[23] „At each step in the creation of a photograph, there are choices that can be made, each of which will inflect the expression of thought and/or feeling embodied in the picture” (25). „Whether a medium grants sufficient control to be categorized as a representational art can be put to the test by gauging if there exist enough alternative variables of articulation for us to identify distinctive stylistic or expressive profiles” (25). „photography possesses the degree of control sufficient to qualify as a medium capable of artmaking” (Carroll 1996:25).

[24] “In representing an object, we do not copy such a construal or interpretation-we achieve it." “And this is no less true when the instrument we use is a camera rather than a pen or brush. The choice and handling of the instrument participate in the construal.” (Goodman 1968:9)

poate fi artă (Carroll 1996:33) [25] . Pentru Currie experiența cinematografică are o componentă de iluzie în partea recunoașterii obiectului atunci când înregistrez „am în față un cal”, dar experiența mea perceptuală, parțial determinată de acest efect, este una a unei imagini cinematice a unui cal și această experiență nu are un conținut iluzoriu (Currie 2004:111).

- **Mediul artistic al filmului**

Poziția specificității mediului de expresie a fiecărei forme de artă a luat naștere în estetica secolului 18 [26] . O poziție a specificității mediului o regăsim atât la Lessing cât și la Roland Barthes (în *La chambre claire,* 1980) (Carroll 1996:25 sq). Teza specificității mediului de expresie ne poate îndepărta de excelența anumitor opere (Carroll 1996:32). Pentru Carroll nu există un mediu specific. Un mediu este ceva care mediază [27] și *Carroll respinge doctrina specificității mediului ce restrânge cinematograful la efectele cinematice și la montaj* datorită faptului că acesta este un instrument pentru altceva. Mediul are o valoare de instrument (Carroll 2008:47). Artisticitatea și excelența artistică nu trebuie să fie legată de mediul de manifestare (Carroll 2008:46). Arta cinematografică este definită în funcție de condițiile de utilizare [28] (Carroll 1996:245).

Definiția cinematografului după Carroll

Carroll caută trăsăturiile definitorii ale cinematografului pe baza cărora se poate judeca apartenența unui obiect la categoria filmului (Carroll 1996:49 sq). Astfel, filmul face parte, în perspectiva lui Carroll, din categoria imaginilor în mișcare (***moving images***).

El propune o serie de trăsături distinctive care însă nu sunt considerate necesare și suficiente.

- Astfel imaginea cinematică este identificată cu un **afișaj detașat** (*detached display*) (Carroll 1996:62-63). Ceea ce este prezent în fața noastră este acest afişaj al cărui referent este discontinuu față de afișaj sau absent din spațiul în care „ochii noștri pot să organizeze calea către destinația noastră” (Carroll 2008:57-8). Noțiunea de absență se referă la modul în care afișajul cinematic este discontinuu față de spațiul pe care îl locuim.
- Cinematograful este deasemenea definit pe baza **mișcării imagini** (figurativă sau nonfigurativă) (*moving pictures or motion pictures*; *the moving picture show*). Cinematograful intră în clasa obiectelor pentru care *impresia mișcării este o posibilitate tehnică* (Carroll 2008:59). Imobilitatea sau *stasis*-ul sunt o variabilă stilistică în film care nu poate fi utilizată în cazul imaginilor statice (pictura și fotografia) [29] . ***Moving images*** cuprinde și clasa imaginilor abstracte și figurative (*pictures and abstractions*).

---

[25] „Transparency does not entail invisibility” (Carroll 1996:27). the image need not collapse into the object of which it is an image (Carroll 1996:28). features of the photographic medium can defamiliarize the objects whose appearances they convey (Carroll 1996:28).

[26] „the thesis that each art form in virtue of its medium has its own exclusive domain of development was born in the eighteenth century” (Carroll 1996:25). „medium specificitivity recommendations turn out to be not defenses of a given medium per se, but briefs in favor of certain styles, genres and artistic movements” (Carroll 1996:19) (Carroll 1996:3-24).

[27] „A medium is something that mediates. The word itself derives from the Latin word *medius,* which means "middle." The medium is a middleman, a go-between betwixt one thing and another” (Carroll 2008:35).

[28] „On the issue of the essential nature of film, I hold that film has no essence, only uses, most of which are derivative and subj ect to analysis and evaluation according to the categories that apply to their sources art, drama, narrative, nonfiction, and so on.” (Carroll 1996:245).

[29] Filme citate de Carroll ca fiind lipsite de mișcare: „number of films in which there is no movement , such as Oshima's *Band of Ninjas* (a film of a comic strip) , Michael Snow's *One Second in Montreal* (a film of photos) and his *So Is This* (a film of sentences) , Hollis Frampton 's *Poetic Justice* (a film of a shooting script on a tabletop with a plant) , Godard and Gorin's *Letter to Jane* (another film of photos), and Takahiko Iimura' s *1 in 10* (a film of addition and subtraction tables)” (Carroll 1996:64) și Chris Marker (*La Jetee*).

• Pe baza distincţiei *type* /vs/ *token* Carroll identifică diferența dintre teatru și film (v și Carroll 1996:66 sq). În teatru, textul este un *type* iar interpretarea un *token*. Totodată, teatrul mai conține și nivelul performanței actoriceşti care este un token față de interpretare care devine, din această perspectivă, un type. În cazul filmului el este un **token generat de către un șablon (template) care este la rândul său un token**. Interpretarea actorului din film aparţine unui type. Filmul proiecție pe ecran este un token generat mecanic sau electronic.

• Performanța de joc actoricesc este o lucrare de artă (*artwork*) în sine pe când **performanța token a filmului proiecție nu este o lucrare de artă** (Carroll 2008:72).

• La acestea Carroll mai adaugă condiția ca cinematograful să aibe o **dispunere bidimensională** - *a 2dimensioal array* - (în opoziție cu sculpturile mișcătoare ori hologramele). Dispozitive *zoetrope* ori *flip books* nu sunt instanțe prototip la conceptul de film, dar sunt de inclus în categoria de imagini mișcătoare (*moving images*) (Carroll 2008:78). Carroll nu discută despre filmele în 3-D care pot fi instanțe acceptabile atipice ale filmului; instanțe cu dispunere tridimensională.

O trăsătură importantă a demersului lui Carroll este considerarea că semnificația în film nu ia naștere în urma unui cod de tip lingvistic ci „Cadrele și procesarea imaginii sunt bazate pe procese naturale de recunoaștere a obiectelor. Raționamentele (și inferențele) cotidiane sunt utilizate în procesarea unei secvențe cinematografice. Gestionarea atenției prin cadrarea variabilă ordonează cursul atenției în mod natural, nu prin convenții de tip limbaj” (Carrroll 2008:132). O continuare a discuției sale despre elementele definitorii ale categoriei „film” apare la David Rodowick (2007:31-46).

i.5.3. Roger Odin, **semio-pragmatica**

„how to do things with films” [30] *

Introducere

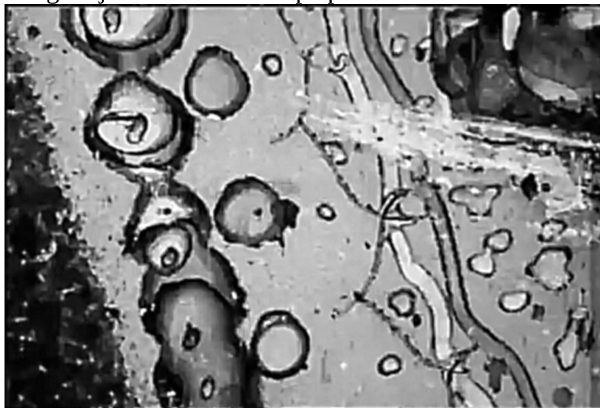
Roger Odin adoptă perspectiva pragmatică asupra modului de elaborare a semnificației și înțelegerii textului filmic. El elaborează un model teoretic care explică cum filmul (și producția audiovizuală) funcționează în spațiul social (cum filmul este înțeles atât cognitiv cât și afectiv în diverse contexte sociale). Operațiile cognitive pe care le identifică nu sunt propuse decât ca un model euristic, ca o arhitectură conceptuală logică care însă nu are și o acoperire în operațiile cognitive empiric detectabile ale spectatorului.

Pe de o parte cercetarea lui Odin urmărește să descrie cum filmul este înțeles; să propună o formalizare a competenței spectatorului. Codurile la care face referință Metz sunt înțelese prin filtrul teoriei lui Odin ca întrebări pe care și le pune spectatorul în fața filmului-proiecție. El propune o serie de operații cognitive pe care le face spectatorul pentru a da semnificație stimulilor audiovizuali ai peliculei care, combinate de diverse maniere produc moduri de lectură ale filmului ce pot, analogic, fi comparate cu genurile cinematografice. Modelul lui Odin este euristic nu empiric: „În opoziție cu modelul cognitivist actanții comunicării sunt constructe teoretice și nu ființe vii, iar descrirea modurilor nu pretinde descrierea stărilor mentale, ci permite o serie de chestionări. În acest sens, acest model este euristic”. Pe de altă parte Odin recuperează direcția psihanalitică propusă de Metz în *Le Signifiant imaginaire* (1977) ce definește relația spectatorului cu ficțiunea ca o formă de relație fantasmatică; o formă de poziționare subiectivă a spectatorului și de proiecție într-un spațiu diegetic situat într-un „altundeva”.

[30] Citat rescris din Buckland (2000:90) „how to do things with filmic texts”

Operații, moduri, textul film

Odin propune o chestionare asupra naturii filmului plecând de la analiza filmului *Capriciu în culori* (*Begone dull care*) [31] al regizorului canadian Norman Mc Laren (1949) [32], film experimental realizat cu grataje efectuate direct pe peliculă.



Christian Metz în *Limbaj și cinema* (1971) – pentru a răspunde la întrebarea despre ce diferențiază filmul de alte arte - definește discursul cinematografic pe baza trăsăturilor pertinente ale *materiei expresiei* (pornind de la teoria lingvistică a lui Louis Helmslev care definea *materia expresiei* – formată la rândul său din subsțanta expresiei / forma expresiei /vs/ substanța conținutului / forma conținutului) : adică, altfel spus, de la trăsăturile expresiei materiale a bandei de sunet-imagine cinematografice. Cateva opoziții între cinema și alte media se întrevăd:

(i) *cinema /vs/ limba naturală:* **iconicitatea** (cinematograful este format din „semne" analogice, iconice, imagini figurative care reprezintă un obiect [Peirce] [33]) /vs/ semnificație obținută din comutarea elementelor digitale în cazul limbii naturale);

(ii) *cinema /vs/ pictură* (**duplicarea mecanică** a peliculei /vs/ realizarea manuală a artefactului);

(iii) *cinema /vs/ fotografie:* **imagini multiple in mișcare** (mai multe imagini /vs/ un element);

(iv) ***multiplicitatea** și **mobilitatea imaginilor**.*

(v) ***narativitatea***

Pentru Odin, în filmul lui Norman Mc Larren, (i) şi (ii) nu sunt respectate căci este vorba de un desen abstract realizat direct pe peliculă. Astfel a*bordarea definiției filmului prin identificarea elementelor imanente materiei expresiei nu poate da seama de înțelegerea în context a obiectului film*.

Exemplu similar: Stan Brakhage (*Dog Star Man*, 1961)

Astfel, dacă am contextualiza filmul lui Mc Larren în categoria instituțională a galeriei de artă (obiectul de artă ar fi conceput astfel ca o pictură căreia i se poate asocia dimensiunea temporală a mişcării), filmul ar fi înțeles ca o „pictură animată". Am putea deasemenea să contextualizăm proiecția peliculei în sala de concert și atunci filmul ar fi categorizat ca fiind o muzică lipsită de trăsătura pertinentă a sunetului; adică o „muzică pentru ochi". Se poate contextualiza filmul în interiorul unui colocviu științific și atunci imaginile ar fi înțelese în mod figurativ (ca imagini care

---

[31] http://www.youtube.com/watch?v=svD0CWVjYRY

[32] http://www.youtube.com/results?search_filter=1&suggested_categories=1&search_query=norman+mclaren&page=1

[33] http://en.wikipedia.org/wiki/Semiotic_elements_and_classes_of_signs_(Peirce)

reprezintă un proces : de exemplu, "granulația unei materii" sau „viața celulelor".). O concluzie se distinge din aceste experimente mentale: noțiunea de film nu există în sine (imanent), ci este *producția de semnificație operată de către spectator. Filmul este un obiect cu trăsături variabile rezultat în urma unui* ***contract instituțional.*** Obiectul film este o construcție a spectatorului asupra propoziției instituţionale; diferite trăsături pertinente sunt aduse în prim plan în funcție de instituțiile de lectură: sala de cinema, galeria de artă, sala de concert, colocviul științific (adică picturalitatea, muzicalitatea, referențialitatea sau ficţionalitatea). Există mai *multe feluri de cinema în funcție de situarea contextuală* – instituțională care **alege ca pertinente** diferite trăsături distinctive. **Obiectul film nu există în sine** [34], ci în funcție de un contract instituțional cu spectatorul. Travaliul spectatorului asupra filmului proiectat are ca rezultat filmul ca text. În concluzie avem două instanțe ale producției de sens: cea a realizării filmului și cea a lecturii filmului (sem co, 7).

Contractul cinematografic presupune a accepta sau a considera că ceea ce mi se dă a vedea este o producție intențional cinematografică (cu autor indus) dotată cu o intenție comunicativă specifică (sem, 7). Dacă accept contractul asupra obiectului film atunci accept și conceptia unui text filmic (sem, 7). Filmul construiește un text, nu obligatoriu un text film; aspectul cinematografic construiește un text film (sem, 7). *Filmul text* este rezultatul muncii spectatorului asupra *filmului proiecție* (ansamblul de vibrații luminoase și sonore produse de aparatul de proiecție și care servesc ca suport pentru « semnificantul imaginar ») (Odin 2000 :154). A vedea un film nu implică nici o legătură directă cu filmul ca și obiect (cum este în cazul fotografiei pe hârtie).

Narativitatea

O altă trăsătură pertinentă a filmului menționată de Metz este (v) **narativitatea**. Mergem la film pentru a vedea o poveste. Această definiție e valabilă pentru formula de cinematograf dominant (aflat în opoziție cu *cinematograful experimental* ori de *avangardă* sau cu *cinematograful de informaţie*). Maniera de a proiecta un film creează condițiile pentru construcția filmului ca text. Un text film bine făcut depinde de regulile culturale (Sol Worth, *Through Navajo's Eye,* 1972). Competența de lectură a filmului este pragmatică iar semnificația este generată de constrângeri externe denumite *instituții.* În consecintă, nu există un obiect omogen și unic numit cinematograful, ci există *o diversitate de cinematografe ce țin de diferite instituții*: filmul narativ fictional clasic, filmul educativ, filmul de familie (Odin 1979:368). La aceste cinematografe am putea adăuga mai departe (vezi cap. Genurile) filmul documentarizant, fabulizant, artistic, estetic sau de spectacol.

Casetti și filmul dispersat

Francesco Casetti (2007:33-44) recunoaște că „filmul" ca obiect este dispersat și, în contrast cu Odin, consideră această multiplicare a cinematografelor o slăbiciune a teoriei de cinema. El consideră în eseul său că „nu mai este teorie pentru că nu mai este *un* cinema". Cinematograful este re-articulat în mai multe „domenii" (ceea ce Odin numește instituții) prea diferite unele de altele pentru a fi aduse la un numitor comun; „cinematograful este oriunde și nicăieri". Casetti remarcă faptul că există astăzi o pluralitate de suporturi tehnice (imagine fotografică / imagine digitală), o pluralitate de produse (ficțiune, documentar, materiale de arhivă etc) și o pluralitate de moduri de consum (în sala de cinema, multiplex, acasă, prin cablu TV, prin internet, pe telefon). Cinematograful instituțional aparține divertismentului, performanței, colecției, expresiei individuale, evenimente media, piața TV etc. Diferite practici cinematografice, instituții și discursuri generează diferite „culturi de film". Teoria de film, pentru Casetti, mai ales în urma lucrării lui Bordwell și Carroll, *Post-Theory* (1996) pune în prim rând studiile de caz cinematografic și nu teoria de film care poate integra cinematograful într-un fenomen cultural de anvergură istorică. Totuși teoreticianul italian, deși recunoaște reticența față de teoria care raționalizând trădează realitatea, consideră că

[34] (v recontextualizari ale filmului lui Mac Larren, *Caprice en couleurs,* 1949) (co, 5-6), productia de sens apartine spectatorului "l'objet film n'existe pas en lui meme, mais en fonction d'un contrat institutionel avec le spectateur".

demersul celor doi teoreticieni americani propune calea studiilor referitoare la „stilul" cinematografic (cum filmul reprezintă ceva), la relația cu cogniția (cum filmul creează semnificație), cele de tip studii culturale (care moștenesc elemente din critica semiotică și critica ideologică), de tip Deleuze ori cele de tip analitic, unde Wittgenstein ocupă primul loc (un moment de repetiție a instrumentelor conceptual teoretice care sunt clarificate și analizate). Se poate considera că referința lui Casetti se face la lucrările lui Edward Branigan. Pentru Casetti, dacă teoria este azi absentă, studiile culturale, istorice, cinefile, promoționale sau estetice continuă să explice, chiar dacă tangențial, fenomenul cinematografic. Teoria cinematografică răspunde încă la întrebarea „ce este cinematograful" (Bazin), dar fără a mai căuta specificitatea cinematografului. Ea rămâne un discurs „sporadic, informal și dialogic", „un discurs fără identitate și obârșie", „ca un ecou într-o rețea de discursuri". Teoria cinematografică este, în cele din urmă, sub o „deghizare".

O formalizare a competenței spectatorului

Există multiple căi de a construi un text filmic (în care un spectator poate fi construit de către o instituție – conștient sau nu) (sem, 7). A *fi spectator implică o instituție spectatorială, o instituție care reglează modul de producție de sens* (sem, 8). **Consemnele de lectură** cu ajutorul cărora selectez și pun în evidență o serie de trăsături pertinente sunt roluri generate de spațiul social, universul de discurs (co, 11). Deasemenea Vician Sobchack (2004) consideră că „angajamentul nostru și determinarea imaginilor de film ca fiind ficționale sau reale pot fi experimentate fie preconștient sau conștient, personal sau convențional, momentan sau pe perioade susținute de timp - și, mai ales, sugerează că, indiferent de indicii stimulanți oferiți de către film, acest angajament și determinare depind întotdeauna de informațiile existențiale și de investițiile sociale ale spectatorului în contextul unei lumi trăite care excede și cadrează textul" (Sobchack 2004:268). Am putea, pe aceeași linie de gândire, considera că ceea ce numim film documentar sau ficțional sunt doar „obiecte sedimentate și reificate ale unei experiențe mai dinamice și mai proteice (*mutable*) care nu este descrisă adecvat de acești termeni" (Sobchack 2004:272-273) [35] . Totodată o lectură documentarizantă poate avea loc, după Sobchack, în momentele de plictiseală și de dezangajament ficțional [36] .

"*Semio-pragmatica este un model de (non-)comunicare care stipulează că nu există transmiterea unui text de la un emițător la un receptor, ci un dublu proces de producție textuală: unul aflat în spațiul realizării și altul în spațiul lecturii*." (Odin 2000:10). Este ceea am putea numi un contract de lectură situat între spațiul realizării și spațiul lecturii.

După Milton Bokfach (*The Opened and Closed Mind*, N.Y., 1960) Odin structurează producția textului în **spațiul de producție** în 3 etape :

1/ *feeling concern* (dorința de a comunica o serie de credințe (*beliefs*); "*clustered things*" pe care dorim să le comunicăm, să le facem să „treacă" la celălalt);

2/ *story organism* (un organism în mișcare; nu o structură de semne „înghețată"; un obiect construit pentru a fi comunicat sau ceea ce poate fi numit nivelul poveștii; nu întotodeauna narativ, dar majoritar narativ); (co, 8-9)

---

[35] „however weighted on the side of social consensus and convention, our actual viewing experiences are best described as containing *both* documentary and fictional moments co-constituted by a dynamic and labile spectatorial engagement with *all* film images. And although the nature of these moments may be cued, structured, and finally contained by conventional cinematic practices, ultimately it is our own extracinematic, cultural, and embodied experience and knowledge that governs how we first take up the images we see on the screen and what we make of them." (Sobchack 2004:273).

[36] Criticul american ia în discuție momentele de lectură documentarizantă (ce privește relația dintre Mia Farrow și Woody Allen în timpul divorțului lor) în timpul vizionării ficționale a relației personajelor ficționale Gabe și Judy din *Husbands and Wives* (Allen, 1992) (Sobchack 2004:277 sq).

3/ *image event* (punerea în formă vizuală, filmică a 2/ (structură de semne) prin utilizarea unui limbaj cinematografic înțeles ca și cod).

În **spațiul lecturii** spectatorul, aflat în fața unei suite de pete pe ecran, reia procesul format din aceste etape. Lectorul începe procesul prin aplicarea propriului său *feeling concern* . procesul de la 1 la 3 este de inferență. Dar poate să nu cunoască ori nu are un concept de cinema identic cu cel al producătorului, ceea ce duce la o non comunicare. Exemplul de situare a sunetului cu o sursă vizibilă în câmpul vizibil (in) sau cu o sursă non vizibilă în câmpul vizual (off) : fie intra-diegetic fie extra-diegetic (*voice over*). Sursa sunetului nu este dată, ci e construită în funcție de o narațiune sau de o diegeză construită, elaborată de către spectator. (sem 10). Înțelegerea a ceea ce este un sunet -in sau -off *nu este similară* pentru actantul producător-realizator și cel lector-spectator. Pentru Odin teoria enunțării a lui Emile Benveniste permite acceptarea **poziției spectatorului ca focar al semnificației** – poziția externă a unui centru absent. *Poziția acestuia este înscrisă formal în film prin sistemul optic și de perspectiva camerei de filmat* (și axa de 180º de grade ori privirea deictică).

Abordarea psihanalitică (concepută ca și o schemă interpretativă; vezi infra) permite înțelegerea poziției spectatorului ca o entitate generatoare de sens situată de către travaliul de sens asupra filmului-proiecție într-un spațiu "altundeva" (Buckland 2000:27).

Operații și moduri de producție de sens

"Actul de a face sau de a recepționa un film este un fapt social obținut prin adoptarea unui rol care reglează producția filmului ca text (filmul-text). Rolul poate fi ințeles ca o poziționare psihică specifică (cognitivă și afectivă) care permite implementarea unui număr de operații care, la rândul lor, produc semnificație și afecte" (Odin 1989). *Ipoteza centrală a abordării semio-pragmatice este că producția textului se poate descrie ca o "combinatorie a unui numar limitat de moduri de productie de sens și de afect"* : modul **spectacularizant**, **documentarizant**, **fabulizant**, **artistic**, **privat** etc. **Ficționalizarea** este un asemenea mod în care lectorul produce un text ca un text de ficțiune și în care vibrează în ritmul evenimentelor fictive povestite. Modul ficționalizant este "un sistem de procese care articulează operații ce corespund la sarcini de îndeplinit". Instituția unde are loc proiecția de film pentru a produce un tip de cinema implică o serie de consemne de lectură care construiesc lectorul (adică un rol situat în spațiul social). Fiecare mod este conceput ca un fascicol de operații. „Diferențele dintre moduri sunt date de o *combinatorie* (o gramatică) definită prin *numărul* de operații utilizate, *relațiile* și *ierarhizarea* dintre operații în cadrul unui fascicol sau altul. Altfel spus, operațiile nu sunt specifice unui mod, ci doar structurarea lor, adica ierarhia și ordinea lor". Și pentru Sobchack termenii de ficțiune și documentar desemnează o diferență de experiență în „modul nostru de conștiință" ori abordarea hermeneutică a obiectului film (modalități ce cuprind „atenția și evaluarea obiectelor cinematice cu care avem o relație") (Sobchack 2004:261 sq). Jan Simons, de o frapantă similaritate cu teoria lui Odin, identifică și el *4 dispoziții / moduri de atenție aplicate filmului*: **fictivizare** (angajament în iluzia diegetică a filmului), **poetică** (focalizarea pe dimensiunea formală a filmului), **documentară** (în care filmul este ințeles în termenii credințelor din lumea reală și realitatea extra-filmică) și **alegorică** (în care filmul este înțeles ca expresia reală a credințelor unui regizor actual).

(Exemplu: *The Blue Gardenia* al lui Fritz Lang, 1953).

Construcția textuală este supusă totuși unor constrângeri care limitează posibilitatea aplicării oricărui mod asupra oricărei producții. *Lectorul este format de un fascicol de constrângeri – născute în spațiul social - care determină construcția sa textuală: constrângeri de limbaj, culturale, psihologice, instituționale, etc.* Cu cât aceste determinări sunt similare în spațiul de producție și în cel de lectură cu atât există mai multe șanse ca elaborările textuale ale lectorului să se apropie de cele ale producătorului și cei doi actanți să se înțeleagă. Aceste determinări au ca rezultat o serie de operații pe care lectorul le pune în aplicare: operații de producție de sens și de afecte.

Instituțiile culturale au o dimensiune externă materială și una internă mentală, atât colectivă cât și intimă, sociologică și pshihanalitică. Dimensiunea materială și externă a instituțiilor se manifestă în spațiile (publice) de proiecție a filmulului: cinema comercial, cinemateci, festivalul cinematografic, muzeul, școlile. Dimensiunea internă mentală e exprimată în „modurile și operațiile ce formează competența discursivă a spectatorului" (Odin 1994:41). *Instituția este un "amalgam de determinări care guvernează producția semnificației prin selectarea, ierarhizarea și structurarea modurilor de producție de sens care sunt aplicate"* (Odin 1994 b:28). Așa cum operațiile nu sunt caracteristice unui mod dat (cu exceptia ficționalizării polilor comunicării – ficționalizarea 3 – v. infra) așa și modurile nu sunt specifice unei instituții particulare. Relațiile dintre ele sunt de includere : *operațiile sunt incluse în moduri iar modurile în instituții* (v diagrama lui Buckland 2000:99). Deasemenea, Carroll identifică definiția filmului ca artă într-un cadru istoric instituțional (reunirea mai multor opere în interiorul unei categorii definite pe baza „asemănărilor de familie") (Carroll 1996:379) (v. infra cap. Genurile – moduri de producție de sens / artistic). Constrângerile instituționale determină ordonarea ierarhică a operațiilor pe care le pune în operă spectatorul, evaluarea trăsăturilor (indici și consemne de lectură) precum și poziționarea afectivă adoptată de către acesta. Preferința modală a unui film este înscrisă – ca și consemn de lectură - în *secvența genericului* și apoi in *recunoașterea de către spectator a unui sistem stilistic și tematic caracteristic unui mod* caracteristic unei instituții date. Aplicarea principiului relevanței determină un mod de lectură. Un cinefil de preferință alegorizează iar un non cinefil preferă ficționalizarea. Un academic va privilegia un mod de lectură focalizat pe forma filmului sau pe o lectură simptomatică. Fiecare instituție presupune și coexistenta mai multor moduri. Cinematograful comercial cuprinde modul spectacularizant, ficțional sau dinamic. Iar instituția cinematograficului non profesional cuprinde modul privat, estetic și artistic [37] .

De ce nu putem citi orice film oricum ?

A priori nu există o rațiune particulară ca actantul cititor și cel producător să adopte același rol (același mod de a produce sens și afecte). Rolul este o poziționare psihică creată de către spațiul social în care sunt proiectate filmele, un spatiu al instituțiilor și modurilor de lectură (modurile pot fi considerate clasele și grupele de filme ale lui Metz). *Rolul este o poziționare psihică (cognitivă și afectivă) care duce la implementarea unui număr de operații care generează sens și afecte.* Modurile și operațiile reprezintă competența ; cunoștințele tacite necesare înțelegerii, ale grupelor și claselor diferite de filme (Buckland 2000 :83). (V Buckland 2000 :84-5 si 90).

Pentru restrângerea ariei de opțiuni de lectură dintre cititorul și producătorul textului Buckland folosește **principiul relevanței** teoretizat de Sperber & Deirdre (1986:125) care se bazează pe *mecanismul maximei utilități a resurselor cognitive*. Receptorul unui mesaj procesează informația dacă ea creează efecte contextuale – dacă este nouă și se relaționează cu informația deja achiziționată de către receptor -, dacă informația nouă nu va fi procesată decât dacă efortul de procesare este mic. Astfel, dacă informația are un efect contextual mare și efortul de procesare e mic atunci ea este relevantă pentru receptor. Relevanța este un concept comparativ care pune în balanță un *input* (efortul de procesare) cu un *output* (efectul contextual). O presupunere sau o premiză este relevantă în context în măsura în care efectele sale contextuale sunt largi și deasemenea, o

[37] Găsim un eseu al lui Francesco Casetti (2007) despre filmul care nu mai este un obiect unic, consistent ci un obiect „dispersat" ce face parte din diferite comunități interpretative și care are în fiecare dintre acestea o funcție socială specifică. El vorbește deasemenea de înlocuirea cinematografului cu „cinematicul". Pe de altă parte Janet Harbord (2002) vorbește de faptul că cinematograful este scindat în „culturi filmice" diverse, stabilite prin practici, instituții, „gusturi" culturale și domenii discursive diferite : filmul ca obiect discret /vs/ filmul ca și experiență ; filmul de galerie de artă, de cinematecă sau de multiplex. Aceste studii deplasează pe linia semio-pragmaticii lui Odin accentul de la analiza structurală sau simptomatică (a psihologiei ori a ideologiei) la studiul instituțiilor pragmatice generatoare de artefacte semnificante în spațiul social al audienței.

presupunere este relevantă într-un context în măsura în care efortul necesar procesării sale în acest context este mică.

Într-un enunț informația nouă e procesată prin inferențe care completează forma logică a enunțului. Dar în conformitate cu principiul relevanței inferența pe care o produce receptorul este aceea care produce efectul optim contextual cu numai un efort procesual minim adecvat. Principiul optimei relevanțe este manifestă atât la producător cât și la receptorul mesajului. *Optima relevanță este un principiu contingent pragmatic, dar este o credință pe care o deține receptorul privitor la strategia de procesare de informație adoptată de către producător (și invers)*. Pentru Sperber & Deirdre **principiul relevanței** este un principiu universal cognitiv-psihologic de procesare a informației (și nu un principiu socio cultural). Astfel, indicii textuali impun ca un rol să fie mai relevant decât altul. Dar relația de comunicare între cei doi poli are loc la diverse nivele (cum ar fi cele 4 nivele identificate de Bordwell (1989:8-9) **referențial** (diegetic); **explicit** (semnificație conceptuală direct afirmată în film); **implicit** (simbolic-alegoric sau temă) și **simptomatic** (nivel identificat prin aplicarea unui “*master narrative*” cum ar fi de exemplu marxismul sau pshihanaliza). Vom vedea deasemenea cum o serie de indici procesați de mecanisme modulare cerebrale de tip *bottom-up* dau același tip de rezultat cognitiv indiferent de context.

Mai multe constrangeri sunt identificate de Odin pentru a limita aplicarea *a priori* a oricărui mod asupra unui text film dat. În primul rând remarcăm *constrângerile textuale* apoi *constrângerile contextuale* – datorate vizionării filmului într-un context dat, un cadru instituţional – ceea ce revine a vorbi despre constrângerile instituționale (Odin 1994:39). Şii pentru Sobchack experiența filmului este determinată de „consensul social” ce privește atât statutul ontologic (și chiar interpretarea) al realității profilmice cât și regulile hermeneutice „regulative” care dictează cum să citești și să dai un status de realitate reprezentării date (Sobchack 2004:273).

i.5.4. David **Bordwell, forma: narațiunea și stilul**

Forma, sistemul și emoțiile

Abordarea cognitivă constructivistă pe care o susține Bordwell este o metodă de studiu care încurajează **explicația** (și nu interpretarea). Explicațiile pe care le caută sunt fie cauzale (*ce a produs aceasta*) fie funcționale (*cu ce scop are loc ceva*). Metoda sa este **mentalistică** (pentru a explica reacțiile spectatorului el caută explicația în trăsăturile minții umane) și investighează **regularitățile inter-culturale** (universale culturale comune între operele de artă și experiențele spectatorilor). Argumentele analitice sunt definite rațional (inductiv și deductiv) [38] . Demersul său se înscrie în categoria mai largă a școlii constructiviste a psihologiei cognitive unde cel care percepe lumea construiește o semnificație cu ajutorul unei data și unei experiențe fragmentare și incomplete (Elsaesser & Buckland 2002:170). Data este procesată conform unor norme, principii și convenții și nu este utilizată fără limite sau structură.

”Povestitul cinematografic nu funcționează atâta vreme cât spectatorul nu face anumite lucruri. Noi facem presupuneri, formăm așteptări, observăm anumite lucruri, producem inferențe și emitem judecăți asupra ceea ce se petrece pe ecran. *Filmele ne ghidează cu ajutorul indiciilor să corporalizăm acțiunea, să invocăm scheme (structuri de cunoaștere) și deasemenea ne cer să reorganizăm ordinea povestirii precum și să umplem segmentele lipsă*. Toate acestea provin din programul de cercetare cognitivă din psihologie ai caror pionieri sunt Jerome Bruner, R. L. Gregory, Ulrich Neisser” [39] (Teoria Constructivistă a percepției). „Filmul ca text e format din identificarea

---

[38] http://www.davidbordwell.net/blog/?p=4804 si http://www.davidbordwell.net/blog/?p=2004

[39] “filmic storytelling doesn’t work unless the spectator does certain things. We make assumptions, frame expectations, notice certain things, draw inferences, and pass judgments on what’s happening on the screen.” / films cue us to flesh out their action, invoke schemas (knowledge structures), ask us to reorganize story order, and to fill in missing bits—all stem from that research program. (the first wave of cognitive research

unor indici necesari unei activități conceptuale ce formează un patern (model) sau o schemă (n.m.) organizate în sistem" (Bordwell 1986:24). Bordwell pune în centrul teoriei sale așteptările narative ale spectatorului generate pe baza unui model narativ tip (*Narrative schemata - canonical story* = prototip) și aplicarea, la lectură, a unor inferențe și formare de ipoteze (scheme procedurale). Inferențele pe care le pune în practică spectatorul, în domeniul narativ, servesc la construcția unei povești pornind de la indicii existenți în text. Filmul narativ se conformează unei logici cauză – efect. În fața a două evenimente narative căutăm legăturile cauzale, spațiale și temporale. Construim un construct imaginar, povestea (*fabula* sau *story*). *Syuzhet* sau *plot* este aranjarea și prezentarea *fabulei* în film, povestirea. Povestirea facilitează procesul de construcție al poveștii, dar poate să blocheze sau să complice construcția relațiilor cauzale.

Filmul este pentru Bordwell un " construct artificial „ (co, 44). Percepția este echivalentă cu gândirea însăși (conceptualizarea) (co, 44). Forma nu are un conținut separat; nu are un interior și un exterior. Orice componentă este o parte a paternului global al filmului. Nu există un cod de tip lingvistic prealabil pe care îl aplică spectatorul: *„Abilitatea de a percepe indicii și de a creea așteptări în timpul lecturii filmului este determinată de experiențele de viață și de cunoașterea convențiilor formale"* (Bordwell 1986:28). Operațiile spectatorului nu sunt necesar modulate pe activitățile lingvistice iar metafora și metonimia sunt, pentru Bordwell, doar tropi lingvistici (Buckland 2000:38). Criticul, în acest context, este conceput ca un educator care formează abilități (*skills*) pentru spectator (co, 44) bazate într-o anume măsură pe suspendarea legilor obținute din experiența ordinară și prin acceptarea unor convenții particulare (Bordwell 1986:28). „Un stil dominant sau o formă populară devin convenții sau sunt norme pentru ceea ce e acceptabil sau de așteptat într-o tradiție culturală particulară" [40] (Bordwell 1986:28).

Bordwell pornind de la **a.** structura sistemului spațial, temporal și logica poziționării elementelor, **b.** relațiile stilistice și **c.** strategia narativă (co, 45) identifică în *Narration in the Fiction Film* (1985 a) 4 tipuri de film: 1/ narativ hollywood 2/ art-cinema 3/ istoric-materialist 4/ paracritic.

Sistemul și reacția afectivă

Sistemul este pentru Bordwell "orice mulțime de elemente care depind mutual și se afectează una pe alta". *Forma filmului este întregul sistem perceput de spectator în film* [41] . Aceasta cuprinde 2 subsisteme, unul narativ și un altul stilistic. Orice componentă funcționează în paternul general care este perceput pe baza unei așteptări: suspense, amânarea, supriza, (Bordwell 1986:27). *Așteptarea creeaza emoție* (a face o așteptare asupra "a ceea ce urmează apoi" înseamnă să investești emoție în această situație) (Bordwell 1986:29). O întârziere a îndeplinirii unei așteptări – *suspense*-ul – poate produce anxietate sau simpatie; *așteptările înșelate produc nedumerire sau un interes sporit iar așteptările gratificate pot produce un sentiment de satisfacție sau ușurare* [42] (Bordwell 1986:29). Totuși, se poate spune că Bordwell nu se preocupă și nu are o teorie aprofundată asupra emoțiilor în film ci este mai degrabă interesat de mecanismele formale care stau la baza înțelegerii. Emoțiile sunt în parte generate de așteptări. Suspense-ul poate provoca anxietate sau simpatie. Așteptările gratificate produc calmare sau sentiment de satisfacție. Așteptările înșelate pot provoca nedumerire sau curiozitate. (Bordwell 2008:59-60)

---

in psychology. The pioneers of that program, such as Jerome Bruner, R. L. Gregory, Ulrich Neisser,) in http://www.davidbordwell.net/blog/?p=2004 .

[40] "bodies of conventions constitute norms of what is appropriate or expected in a particular tradition") (b 28).

[41] "the overall system of relations that we perceive among the elements in the whole film" (Bordwell 1986:27).

[42] (delayed fulfillment of an expectation – suspense – may produce anxiety or sympathy / cheated expectations produce puzzlement or keener interest / gratified expectations can produce a feeling of satisfaction or relief) (Bordwell 1986:29).

Principii ale formei filmului

Kenneth Burke: „*form is the creation of appetite in the mind of the auditor and the adequate satisfying of that appetite"* (Bordwell 1986:41)

Avem o „dorință pentru formă" (Bordwell 2008:56). Un indice în film creează o așteptare de completare sau evoluție viitoare. Implicarea cu o operă de artă implică așteptarea. Așteptarea implică suspense. O tradiție, un gen, un stil dominant creează o convenție. **Bordwel propune o poetică a filmului** plecând de la î*ntrebari de genul "cum sunt montate filme particulare? Problema compoziției filmului"* și *"ce efecte și funcții are un film particular"* (Bordwell 1989:263). Pentru Bordwell o critică pertinentă are nevoie de un model al percepției ; un model care să atragă atenția asupra faptului că percepția este structurală și este bazată pe categorii [43]. Analiza cinematografică poate da seama de înțelegerea pe care o are spectatorul asupra calităților fenomenale ale filmului ("*the reader's awareness of phenomenal qualities*").

Parametrii de analiză ai formei filmului (principiile formei filmului).

Funcția, similaritatea și repetiția, diferența și variația, percepția evoluției sistemului formal al filmului, unitatea/non-unitatea reprezintă parametrii pe care criticul sau analistul le utilizează pentru a da seama de structura formală (poetica) unui film. (*function, similarity and repetition, difference and variation, development, and unity/disunity*.)

• **Funcția** reprezintă în ce măsură elementul e motivat, are o justificare pe baza unei rațiuni oarecare. (Bordwell 1986:36).

• **Similaritatea și repetiția** => **motive** (orice element semnificativ care se repetă în film). Paralelismul se manifestă atunci când există indici care determină spectatorul să compare elemente distincte pe baza unei similarități percepute (Bordwell 1986:37)

• **Diferența și variația** sunt deasemenea parametri de urmărit în analiza filmului (Bordwell 1986:38)

• **Percepția** evoluției sistemului formal al filmului ("*active, developing awareness of the film's formal system*" (Bordwell 1986:39)

• **Unitatea /vs/ nonunitatea** elementelor componente formale ale filmului (Bordwell 2008:65 sq)

Principiile teoretice pe care le utilizează Bordwell provin din mecanismele de percepție și cogniţie, teoria gestaltului, Gombrich, formaliștii ruși [44] , Eisenstein și Noel Burch (co, 44). Lucrările sale propun ***studiul istoric*** *al formelor particulare de filme* (Bordwell 1989:265). El susține o istorie poetică a cinematografului care utilizează mai multe metode critice (Bordwell 1989:267). *Poiesis* înseamnă *construcția* (*making of*). O abordare poetică a filmului se concentrează asupra filmului ca obiect, dar și asupra efortului normat – aflat sub incidența unor reguli - care îl produce și îl utilizează [45] (Bordwell 1989:268-9).

Schema ca strategie interpretativă

În *Narration in the Fiction Film* (1985a) Bordwell concepe o teorie a filmului bazată pe noțiunea de *schemă* : „*o structură abstractă, transcedentală, statică și top-down a minții care organizează inputul perceptual în reprezentări mentale coerente*. *Studiul se orientează pe modul în care spectatorul generează ipoteze și inferențe pentru a face sens dintr-un input perceptual inerent fragmentar și incomplet"* (Buckland 2000:29). După Buckland schema lui Bordwell este

[43] "a sensous criticism needs rich model of perception (...) emphasize that perceiving is structural and categorical." (Bordwell 1989:263).

[44] O introducere în demersul formaliștilor ruși vezi la http://www.youtube.com/watch?v=11_oVlwfv2M&feature=channel

[45] "focuses on the work – the film as an object, but also the regulated effort that produces and uses it" (Bordwell 1989:268-9).

transcedentală, servește numai la elaborarea semnificației literale și o izolează de limbaj și de corporalitatea umană (Buckland 2000:31).

Forma și semnificația în film

Spectatorul are o activitate de ordonare a inputului perceptual în forme sau structuri coerente dotate cu semnificație. Filmul pune la dispoziție o serie de indici (*cues*) care ne provoacă să facem o serie de operații, activități de genul atenție, anticipare, inferențe, construcții de unități ordonate sau de sentimente (Bordwell 2008:54-5). Orice operă de artă prezintă indici care ne solicită implicarea. Indicii sunt organizați în sisteme. **Forma filmului** este sistemul global de relații al filmului pe care îl putem percepe între elementele filmului. Unitatea filmului ia naștere din două principii de organizare ce se susțin reciproc: narativă și stilistică.

Data perceptuală a filmului este concepută ca o mulțime de indici (*cues*) [46] care interacționează cu capacitatea cognitivă a spectatorului declanșând sau constrângând activitatea inferențială a acestuia. Filmul prezintă indici, structuri și lacune (*gaps*) care formează modul de aplicare a unor scheme și modul de testare de ipoteze. Schema cauza-efect constrânge spectatorul de film să intrepreteze mulţimea de indici de o manieră particulară – în termenii cauzalitate centrată pe personaj, bazat pe motivația psihologică și acțiunile raționale ale agenților. ***Schema** este o strategie interpretativă care permite ca anumiți indici să fie considerați relevanți, permite să generezi inferențele necesare și permite organizarea indiciilor și inferențelor într-o reprezentare mentală coerentă*. Construcția poveștii (fabulei) este procedurală (nu e statică) căci se construiește în timp apar ce noi inferențe și altele sunt abandonate. Fabula, adică povestea nu este o entitate pre-existentă, ci una construită pe timpul desfășurării narative a filmului.

Percepția este "un efort către semnificație". Bordwell clasifică semnificația construită în lectura filmului în patru categorii: *referențială; explicită; implicită (*mai abstractă; o interpretare*); simptomatică* (Bordwell 2008:61 sq). Semnificația simptomatică tratează semnificația explicită ca o instanță, o manifestare a unui set de valori generale (*wider set of values characteristic of a society*). La fel și semnificația implicită. (vezi infra cap. Interpretarea și filmul). În aceste condiții poeticianul tinde să analizeze factorii conceptuali și empirici – normele, tradițiile, cutumele – care guvernează o practică și produsele sale [47] (Bordwell 1989 :269). Pe baza modelului preluat de la Rudolf Arnheim și Noel Burch în *Theory of Film Practice* care sunt atenți la acele efecte ale mediului cinematografic care nu se află sub tematizare lucrările lui Bordwell se concentrează pe procesele compoziționale de formă și stil ("*compositional processes of form and style*"). O **poetică** cinematografică se ocupă de studiul *strategiilor inferențiale* care le permit spectatorilor să identifice un protagonist, să înțeleagă o mișcare de cameră ca fiind subiectivă sau să înțeleagă ca o tăietură de montaj denotă o elipsă și o alta nu (Bordwell 1989:271). Poeticianul poate da *explicații pentru procesele de înțelegere* (cadre explicatorii biologice; procese perceptuale (recunoașterea obiectelor sau mișcarea balistică a ochilor) ; capacități sau îndemânări cognitive culturale (analiza mijloace/scop sau personificarea); procese culturale învățate (construcția narativă, noțiunea de identitate personală). **Poetica este și o *metacritică*.** Șabloanele de execuție (editare, filmare, cadrare) sunt instrumentele analitice primare și reprezintă alegeri reale și semnificative ale celor care fac filmul și ale celor care îl percep (Bordwell 1989:273).

---

[46] Un **indice** este o unitate simbolică în sine, dar și o indicație procedurală de lectură. ***Cue***. df = „a feature indicating the nature of something perceived; a signal (as a word, phrase, or bit of stage business) to a performer to begin a specific speech or action; a word or action in a play or film, which is used as a signal by a performer to begin saying or doing something; a signal for someone to do something; a stimulus that provides information about what to do" (df dictionar).

[47] "the poetician aims to analyse the conceptual and empirical factors – norms, traditions, habits – that govern a practice and its products" (Bordwell 1989:269).

Abordarea sa a suferit o serie de critici. Obiecţiile vin din refuzul său de a accepta un model de comunicare (emițător-receptor și conceptele semioticii) în narațiune, de a elimina rolul naratorului și faptul că a dezvoltat o teorie independentă de corporalitatea teoriei schemelor (Buckland 2000:39).

i.5.5. Edward **Branigan, schemele (lingvistice)**

„conceptele despre cinema nu sunt date în cinema”
(Gilles Deleuze)

Rolul limbajului

„*How can I tell what I think until I hear myself speak?*”
— C. S. Peirce

Pentru Odin relația spectatorului cu textul filmic are loc în cadrul unui demers de tip pragmatic numit contractul instituțional ce generează diverse tipuri de obiecte cinema. Altfel spus nu există un cinema ci mai multe cinematografe fiecare rezultat din aplicația unui set definit de operații. Într-o altă viziune am putea înțelege acest mecanism similar cel al unei serii de semnificații extensii ale sensului unui cuvânt polisemantic. Altfel spus, așa cum un cuvânt capătă o serie de semnificații în funcție de contextul de utilizare similar filmul în funcție de contextul instituțional este divers înțeles. Orientarea lui Edward Branigan pare, fără însă a o recunoaște explicit, o continuare și o dezvoltare a demersului lui Odin. Pe de o parte Branigan este interesat de demersul pragmatic al spectatorului, de modul în care acesta produce interpretări ale textului film și, pe de altă parte, de raționalizările lingvistice care structurează aceste interpretări. Altfel spus înțelegerea și interpretarea stimulilor audiovizuali sunt necesar asociate unei componente de tip lingvistic. A înțelege înseamnă nu a conceptualiza non-verbal ci a traduce conceptualizarea formulată de o manieră verbală (câteodată într-un mix în care cele două sunt indisociabile. Dar verbalul face parte la rândul său dintr-un joc de limbaj, o formă de acțiune. Obiectul cinema nu mai este restrâns la contractul instituțional (un mod instituțional al obiectului) ci este o variabilă individuală (un mod de a fi restrâns la o utilizare individuală al obiectului). Obiectele film și obiectele cinema sunt astfel demultiplicate într-o multitudine de texte film interpretate. În cele din urmă și noțiunile teoretice definitorii ale cinematografului: camera, mișcarea, cadrul, planul, montajul sunt concepte definite pragmatic (în funcție de contextul de uz) ceea ce generează o multitudine de obiecte cinema și de gramatici corespondente. Gramatica fiind aici înțeleasă ca un set de concepte descriptive interrelaționate. El refomulează astfel poziția lui Carroll și consideră că noțiunile noastre asupra cinematografului sunt generate de o atitudine pragmatică și nu de una imanentă „Ce este cinema?, Care este specificitatea cinematografului?, Ce elemente fac cinema să fie cinema? Ce este o cameră? Ce este o imagine? Cer un răspuns metafizic în mod greșit.” (Branigan 2006:xv).

În primul rând pentru Edward Branigan *limbajul este cel care proiectează structuri de sens pe filmul proiecție*. Indicii vizuali produc sau provoacă fluxuri conceptuale ordonate de paterne lingvistice și cognitive. „Liniile unei imagini (solide, sparte sau ipotetice) puse împreună mărturisesc prezenta unui ‚ghid’ aparent care face proeminente anumite fluxuri de gândire în spectator” (Branigan 2006:xiv). Film și limbaj se întâlnesc în mintea unui subiect uman, unde interacționează la un nivel conceptual: *„vedem un obiect sub o descriere iar un film „text” este o colecție (relativ slab legată) de descrieri ale unui artefact”* (Branigan 2006:21). Branigan face un amestec între o proiecție de uz lingvistic și schemele corporalizate: „Paternele pe care le găsim importante în film au fost *proiectate prin comportamentul lingvistic (jocurile noastre de limbaj) şi cu ajutorul unor descrieri schematice corporalizate”*. „Entitățile abstracte care fundamentează cunoașterea noastră sunt de fapt *proiecții metaforice derivate din experiența corporală comună și din interacțiunile cu circumstanțele înconjurătoare”* (Branigan 2006:xiv).

Teoria cognitivă a semnificației

”O *teorie caută să elaboreze relația dintre o entitate prezentă simțurilor și o entitate absentă simțurilor; când experimentăm ceva, atunci altceva apare în minte.* Fie că e vorba de o formă alfabetică din cerneală pe hârtie fie că e o formă proiectată de pe o peliculă entitatea absentă poate fi o idee, categorie, calitate, ipoteză, sentiment, asociație, memorie sau un obiect din altă parte a lumii”. Poate fi cazul ca ceea ce e absent să nu fie și conștient (Branigan 2006:69). „Ceea ce absent / posibil sau așteptat (să fie prezent) poate să aducă ceva în prezență (în a fi – *into being*), să ne atragă atenția asupra unui nou lucru de tipul relevant atunci când privim. De exemplu, dacă învățăm diferența între umbre atașate și umbre proiectate putem face distincția dintre ele” (Branigan 2006:69). „Putem aprecia efectele lor deși ele erau întotdeauna acolo. Acest lucru e adevărat despre noțiuni ca „*denouement*” sau „alienare”. A analiza semnificația a ceva este o formă de a vorbi despre cum reacționează cineva la acel lucru precum și predispunerea cuiva de a reacționa la acel tip de lucru și efectul reacției date” (Branigan 2006:69). Contextul fiind un „cadru pentru a vedea și a acționa”. (Branigan 2006:70).

”Conceptul de semnificație cuprinde vederea unui lucru (senzorial, recunoaștere) și influența categoriilor care sunt aplicate acelui lucru (înțelegerea, interpretarea) / semnficația în sine este în răspunsul celui care percepe luat ca un întreg” (Branigan 2006:70). Demersul lui Branigan este asumat post Wittgenstein ; semnificația este uzul expresiei date. Înțelegerea reprezintă pentru Wittgenstein cum o persoană răspunde, explică, utilizează și dezvoltă ceea ce a fost înțeles. A face uz de cuvinte înseamnă a demonstra semnificația în acțiune (Branigan 2006:248 n.8). Branigan constată că trebuie să începi prin a defini „comunitățile interpretative și instituțiile (și teoriile de film) care pun în față regulile pentru a construi sens din texte” (Branigan 2006:248 n. 8). Astfel, constatăm că „Diferite tipuri de cameră sunt în funcție de diferite teorii ale semnificației și narațiunii și în funcție – în cazul camerei –de valorizarea socială a narațiunii” (Branigan 2006:70)

Conceptele cinematografice – interpretarea unei fotografii

Branigan este mai radical decât Odin în măsura în care modurile instituționale sunt înlocuite cu o diversitate de contexte de uz. Semnificațiile sunt generate de o multitudine de *contexte de utilizare*. „Nu poți cunoaște semnificația unei fotografii – despre ce e o fotografie – doar uitându-te la fotografie fără să asumi un context. Şi, pentru a complica lucrurile, un text film poate aduce mai multe contexte (diferite tipuri de cunoaștere) pe o singură imagine” (Branigan 2006:67). Fotografia are mai multe moduri de a fi în funcție de contextul de uz. O fotografie nu e doar o afirmație de fapt de genul „*Aici este vulturul pe care l-am văzut în copac*”.

Exemplul de interpretare a unei fotografii în care este reprezentat „un vultur într-un copac”



După contexte această fotografie poate fi:

• identificarea unui **obiect individual** (aici este vulturul acela pe care l-am văzut eu în acel copac împreună cu norii din spate);

• **mostră** de ceva (un vultur ca un vultur tipic – vulturul e tipic pentru o pasăre de pradă diurnă, dar nu e un prototip pentru categoria „pasăre” unde ar fi rândunica);

• un **tip** în general al unui obiect (un vultur e o vertebrată ca un om sau un pește) ;

• o **emblemă** (calitatea vulturului ca putere este transferată pe un alt obiect – vulturul este simbolul unei națiuni) ;

• un **memento** sau fetiș (o calitate a unui alt obiect e transferată pe vultur – vulturul ca o amintire sau ca un lucru de superstiție);

• revelarea unui **sentiment** (vulturul este alert sau vigilent);

• ceva destinat a face o **impresie** (un vultur ca o formă vie (*vivid*) care are calități senzoriale de genul textură, aerodinamicitate);

• **reificarea unui lucru** intangibil (privirea vulturului de sus, un punct de vedere ideal deci o cunoaștere transcedentă – o privire de vultur);

• o **ficționalizare** (vulturul este o creatură mitică ca și grifonul – nu toate ficțiunile sunt false așa cum nu toate metaforele sunt false);

• o **narativizare** (un vultur ca o entitate malefică înscrisă într-un script narativ – vulturul și grifonul din *Alice in Wonderland*) (Branigan 2006:67)

”Accesul în sensurile din domeniile diferite ale unei noțiuni (interpretarea unei fotografii a vulturului) poate avea ca punct de acces orice nod” (Branigan 2006:68). „Așa cum o fotografie dată nu poate să fie distinsă de faptul că este „despre” ceva ca atare și un obiect nu poate fi separat de „semnificația” sa” (Branigan 2006:68). Nu poți să ștergi „obiectele” din fotografie și să rămâi doar cu o fotografie. Același lucru se aplică noțiunii de ***cameră cinematografică*** (camera ca și noțiune enciclopedică). Şi în consecință și noțiunii de cinema.

Textul verbal, audiovizual – un obiect sub o descriere

Textul în accepțiunea lui Branigan este un conglomerat de posibile descrieri verbale: „Dacă textul post Barthes este o imbricare vastă de citate, aluzii, credințe și valori care iau naștere dintr-o comunitate sau comunități, atunci „imaginea” este un compus sau o adunare de mai multe posibile

imagini, stereotipe și descrieri verbale” (Branigan 2006:4). Ceea ce este exprimat este „rezultatul unei persoane vorbind **despre** cunoașterea ei și sentimentele ei cu ocazia cititului și scrisului” (Branigan 2006:5).

”Punctul de pornire este adresarea impersonală (”plouă”, „*it rains*”) unde nici o focalizare nu autorizează descrierea ci doar abilitatea de a vorbi sau ca produs a cum au vorbit alții în mod tipic despre ceva” (Branigan 2006:4). Impersonalitatea textului este legată de ceea ce este comun / ordinar vizibil și inteligibilitatea cunoștințelor care sunt exprimate. *”Textul nu e ceva „acolo” ci este un proces mental legat intim de creația și afirmarea de asemănări, metafore și proiecții care par apropiate în și împotriva normelor comunității*. Pentru a utiliza starea comun observabilă a obiectului și inteligibilitatea, **pentru a face sens trebuie utilizată o gramatică.** Pentru Wittgenstein sunt mai multe gramatici – fiecare gramatică e un fel de hartă care te ajută să rezolvi un set de probleme apropiate – acestea sunt jocuri de limbaj. A pune întrebarea despre esența unui lucru înseamnă să întrebi ce gramatică particulară îți permite să faci ceva cu un obiect sau să vezi obiectul făcând. Un **joc de limbaj** e un fel de cadru pentru un obiect prin creearea unui standard de raționalitate care este crezut a fi apropriat pentru obiect” (Branigan 2006:6). „**Sensul radial** apare atunci când un cuvânt apare în mai multe jocuri de limbaj (un tip de ambiguitate)” (Branigan 2006:6).

Camera este la modul impersonal. „Autorul a fost înlocuit de un impersonal; acest mod impersonal sau mod indefinit de a vorbi în text trebuie înțeles ca mișcări în unul sau în mai multe jocuri de limbaj pe care suntem invitați să le jucăm” (Branigan 2006:6). Dar nici limbajul nici jocul nu pot fi definite de condiții necesare și suficiente și amândouă sunt cu sens radial, dar toate jocurile de limbaj sunt încorporate, inserate (*embedded*) într-o „formă de viață” (Branigan 2006:229 n.15). O limită ar fi corporalitatea, întruparea (*embodiment*) adică efectele legate de corpul uman și interacțiunile sale cu mediul fizic ca o limită în anumite scheme conceptuale și ca o modalitate realizabilă de „formă de viață”.

”Modul nostru de a vorbi despre o cameră este legat de cunoașterea implicită a unor practici de zi cu zi, discursul estetic, teorie de film și teorii narative ... când vorbim de film și de lucrul camerei nu refrazăm percepțiile simțurilor (camera pan stanga) ci deja modelăm și proiectăm cum un film și camera se înscriu în viețile și sistemele noastre de valori” (Branigan 2006:15)

Ce este o teorie de film?

Branigan pornește de la întrebări ca: „Cum gândim în cinema? Cum facem judecăți? Unde se află localizată „interpretarea”? Ce definește unicitatea mediului cinematografic: material? Expresionist? 3-D al unei iluzii imaginative?.” El afirmă că „Un critic de film care alege că o semnificație a cuvântului „cadru” din semnificațiile radiale ale cadrului este cea importantă și literală va descoperi o teorie de film care răspunde la întrebările de mai sus cu o retorică specială de a utiliza cuvântul” (Branigan 2006:115)

Astfel, o teorie de film ar fi **o gramatică a unui ansamblu de cuvinte** cum ar fi cadru, plan, camera, punct de vedere, montaj-editare, stil, realism, autor, performanță, spectator și specificitatea mediului acompaniate de extensiile radiale ale acestor cuvinte (Branigan 2006:115). O teorie de film nu e un set de propoziţii obiective despre film căci filmul – adică gramatica (vocabularul) cuvintelor care descriu filmul – nu este fix, ci este legat de cultură, valoare și un consens (de exemplu despre limitele mediului) ca si ideile prezente care sunt utilizate ca să ne clarifice experiența filmului (Branigan 2006:116). “Termenii analitici, cred, trebuie justificați de către o teorie de film care se construiește pe realitățile fizice și psihologice ale spectatorilor” (Branigan 2006:36). „Concepte ca și camera, mișcarea, montajul și chiar planul sunt legate de modul în care funcționează mintea atunci când privești filmul” (Branigan 2006:61). „O teorie de film ar trebui să dezvolte concepte care să arate legătura dintre, să spunem, mișcarea camerei și mișcarea minții ... cum camera înregistrează cu noi” (Branigan 2006:62). „Am vedea mai degrabă camera ca și o entitate care este răspândită sau

dispersată pe mai multe domenii decât să vedem camera ca pe un unic cadru, ca pe un lucru care este fie fizic fie mental” (Branigan 2006:63)

Ceea ce considerăm a fi cinema provine din utilizarea pe care o facem gândirii noastre. „O teorie de film ca și un cuvânt polisemic poate fi construit din “părți” dispersate, dar legate fiecare cu o structură logică distinctă definită de convenții ecologice (Grodal), convenții motivate (Lakoff), constructivism moderat (Bordwell) sau realism ușor (*mild*) (Dennett). O teorie de film răspunde la circumstanțele actuale (paterne) în care își găsește un uz trecut sau viitor prin care se poate aplica la obiecte ca și camera și filmul, spectatorul și lumea” (Branigan 2006:123-4).

O **teorie de film** este de interpretat ca fiind:

- **Gramaticală** (o gramatică a unui ansamblu de cuvinte ca și cadrul, planul, camera, editare, sunete, stil, realism, autor, performanță, spectator, specificitatea mediului).
- **Intersubiectivă** (nu e un set de propoziții fixe, obiective, universale ci este legată de practici sociale, valori și un consens al unei comunități despre limitele trecute și prezente ale mediului)
- **Fragmentară** (descrierile teoretice ale filmului sunt parțiale, provizionale și legate de forțe istorice)
- **Figurativă** (abstracțiile teoriei de film sunt deseori proiecții metaforice și deplasări semantice bazate pe experiențe corporale, concepte încarnate, euristică, scenarii și scheme de imagine; o “cameră” este o instanță a unei asemenea proiecții conceptuale)
- **Conectată** (părțile unei teorii de film nu sunt de înţeles ca părți din ce în ce mai mici pe o axă ierarhică ci sunt structurate ca “răspândindu-se spre exterior în linii și curbe din ce în ce mai largi, conectate sau sărind la părți din noi sisteme pentru a face o rețea sau o **heterarhie**”)
- **Impură** (”calitățile citate sugerează că teoria de film nu trebuie să fie considerată ca o teorie specifică filmului sau ca fiind pură și autonomă; nu există un medium al filmului, nu există o specificitate a filmului”) (Branigan 2006:19-20). „Nimic din abordarea cognitivă nu sugerează că ar fi de acordat imaginii, mișcării, sunetului sau limbii puritate. Nici componente de memorie și atenție (...) nu sugerează că o funcție cognitivă are prioritate asupra celorlalte, chiar dacă funcțiile sunt structurate împreună diferit pentru anumite sarcini” (Branigan 2006:127).

i.5.6. Torben Grodal**, semantica ecologic-corporală**

Introducere

Teoreticianul de film Torben Grodal este mai interesat de procesele mentale, cognitiv non-verbale, înnăscute, universal umane, biologic încapsulate care produc reacții de tip înțelegere spectatorului. O mare parte din aceste procese sunt de natură inconștientă și sunt procesate de un ansamblu biologic implementat de „module” de calcul al inputurilor, data sensibilă. Această arhitectură de calcul procesează informațiile masiv paralel în diversele compartimente sau module ale creierului. Rezultatele lor de tip motoriu, emotiv sau cognitiv conștient sau nu, sunt câteodată congruente alteori nu. Studiile lui Grodal pun mai multă emfază pe rezultatele cercetărilor de neuroanatomie și neurofiziologie. În egală măsură el este interesat de atracția de tip emotiv-afectiv suscitată de discursul cinematografic spectatorului. Semnificația din perspectiva lui Grodal conține o non neglijabilă zonă afectivă, inconștientă și non-verbală ale cărei efecte se fac simțite în orice înțelegere sau lectură a unui text cultural.

Câteva axe sunt esențiale demersului lui Grodal. Pe de o parte diverse dispoziții umane determină formarea genurilor cinematografice. Pe de altă parte teoria sa presupune ca mecanism primordial un mod de procesare a informației de data de pe ecran, indicii afișați pe ecran, numit PECMA a cărui explicație o vom detalia în capitolele următoare. Secundar, Grodal susține ideea centralității personajului din ficțiunea cinematografică. Stările afective și motivația acestuia sunt

simulate de către spectatorul de film care astfel poate genera o înțelegere și o participare afectivă în experiența cinematografică.

Genurile corespund dispozițiilor native ale spectatorilor: „Pentru a avea succes, produsele culturale (filmele cu crime, horror și căutare-ascundere : jocurile de căutare ale copiilor; dispoziția de a avea grijă de alții) sunt în acord cu specificări înnăscute ale minților corporalizate" (Grodal 2009:8). „Anumite genuri sunt înțelese și mai apreciate într-un mod mai universal decât altele. Experiența ficțiunii audiovizuale consistă în expunerea unor simulări acustice și vizuale ale evenimentelor din lumi ipotetice mai mult sau mai puțin realiste" (Grodal 2009:11). „*Multe aspecte ale percepției, cogniției și acțiunii sunt încapsulate în module care lucrează relativ independent de limbaj. Anumite experiențe nu sunt verbalizate și anumite experiențe eludează verbalizarea"* (Grodal 2009:12). „De exemplu, sentimentul de intensitate care precede semnificația și care se datorează percepției sau activării rețelelor nefocalizate de asociații. Filmul poate fi o stimulare biopsihologică și implică nivele dincolo de limbaj și conștiință" (Grodal 2009:13).

Filmul exploatează și permite simularea structurilor emoționale și corporale fundamentale. „*Interacțiunile umane fundamentale dau naștere experiențelor fundamentale care aduc baza metaforic schematică pentru limbaj și semnificație și sunt concret puse în scenă și simulate în film* (interacțiuni cu containere și urmărirea căilor sau comportamentul în fața obiectelor care întrerup căile de acces)" (Grodal 2009:13). „După ce experiența fundamentală corporală minte-lume este instituită, atunci limbajul poate fi învățat. Limbajul în film este o parte dintr-o experiență totală ce include viziunea, acțiunea, limbajul corporal și expresiile afective" (Grodal 2009:13) (*multidimensional mental activity*). „Filmul implică nivele și componente fiecare având o istoricitate și o viteză particulară de evoluție (limbajul corporal și expresiile faciale fundamentale: ura, iubirea, teama sau dezgustul sunt biologic implementate și au un grad înalt de universalitate și rată de evoluție scăzută)" (Grodal 2009:18). „Dispozițiile emotive sunt înnăscute și sunt rafinări ale trăsăturilor ce se găsesc la alte mamifere (iar valorile culturale influențează modul în care ia formă fiecare film)" (Bowlby, 1982; Fonagy 2001; Stern, 2000 apud Grodal 2009:27).

Modularitatea minții.

Grodal deasemenea, se bazează pe ideea modularității minții. Mintea umană este formată de module care procesează fiecare de o manieră particulară informația senzorială. „Anumite nivele sunt fundamentale și biologic controlate; altele reprezintă variabile culturale (structura narativă, paterne de lumină, structuri de montaj, agenți cu caracteristici mentale și calificări sociale și fizice). Fiecare nivel poate fi autonom față de celelalte sau poate să nu fie total independent. Nivelele fundamentale nu sunt sisteme de tip limbaj ci o serie de *mecanisme legate de funcții, situații și motivații*. *Mintea umană este compusă dintr-o serie de mecanisme sau un bricolaj de diverse dispozitive fiecare cu o funcție specifică"* (Grodal 2009:36). „Mecanisme emoționale (atașamentul, dorința, iubirea romantică, temerea, empatia și agresiunea) reprezintă motive universale, biologic fundamentate de construcție a narațiunilor. Avem module pentru culoare, structuri narative, cititul limbajului corporal, pentru empatie și teamă, pentru modele ale minților altora. O multitudine de instincte și capacități înnăscute care permit permutații și combinații pentru inovații culturale" (Grodal 2009:36).

"Evoluția culturală e bazată pe optimizarea funcției (de exemplu, așa cum a arătat Bordwel în cazul schemei de tip conversația față în față) și ciclul de noutate și obișnuință" (Grodal 2009:37). „Cultura conține și mecanisme de promovare a produselor similare pe baza unor preferințe permanente datorate unor factori înnăscuți iar funcția de optimizare tinde spre uniformizare sau creeare de similarități între tipuri de filme" (Grodal 2009:40 sq). „Un alt mecanism de uniformizare este propensiunea pentru ritual și narațiuni repetate care dau sentimentul puterii și familiarității (repetițiile servesc la integrarea în grup)" (Grodal 2009:41) (Grodal 2009:54-5). Drama filmică funcționează pentru spectatori și ca experiment emoțional; ca o formă catharhică de rezolvare a unor ipotetice conflicte afective. „Spectatorii sunt atrași de aceste simulări ale vieții reale nu numai pentru că evocă diferite emoții concurente ci și stimulează dorința de închidere sau finalizare opusă nevoii de a alege între emoții aflate în conflict. *Simulările ipotetice oferă gratificare căci reprezintă procese de învățare plăcute în care spectatorii își îmbogățesc înțelegerea lumii"* (Grodal 2009:78).

Peisajul cinematografic este format din strategii legate de motivații esențial umane, cum ar fi activarea unei emoții cheie și unele dintre ele sunt prototipe (2009:49). Categoriile de genuri prototip sunt narațiuni care tind să optimizeze o paletă de emoții umane cum ar fi frica, iubirea, dorința sau tristețea. Realizatorii de filme inventează agenți, decoruri și acțiuni tip care sunt de înțeles universal ca generatori de emoții (2009:54-5).

Individul universal

Se poate concepe un model al trăsăturilor comune al oamenilor din toate societățile cunoscute (Donald Brown, 1991 apud (Grodal 2009:12).

Emoțiile de genul furia și agresiunea, teama și instinctele sexuale sunt tendințe de acțiune universal umane (Grodal 2009:57-58). Sadismul și empatia sunt dispoziții înnăscute, dar expunerea la violență în film și audiovizual poate întări comportamentul violent (Gunter 1994 apud Grodal 2009:11).

Oamenii de pretutindeni categorizează animalele și plantele după principii similare care constituie o ontologie intuitivă (Attan, 1994, Boyer 1999 apud (Grodal 2009:12). Posedăm modele mentale utilizate pentru a modeliza mintea altora (Baron-Cohen, 2003 apud (Grodal 2009:12). Filmele sunt ușor de înțeles pentru oameni care trăiesc în culturi premoderne (Messaris, 1994 apud (Grodal 2009:16).

Legile fizice de genul constanța obiectelor, cauzalitatea, gravitatea sunt dispoziții înnăscute (Churchland 2002; Carey și Spelke, 1994 apud (Grodal 2009:102). Principiile fundamentale de fizică sunt înțelese la fel peste tot în lume iar cauzalitatea poate fi văzută ca un mod de inferență înnăscut la oameni (Churchland, 2002, Carey and Spelke apud (Grodal 2009:12).

Bioculturalismul

”Un fond universal de dispoziții biologic implementate este baza de la care formăm produsele culturale. Atât în latura de producție cât și în cea de receptare. Fascinațiile noastre sunt motivate de dispoziții înnăscute. Arhitectura cortexului este determinantă pentru experiența filmului. Sistemul perceptual identifică *aspecte estetice* (culoare, contraste, figura /vs/ fond) și generează sentimente de **intensitate** legate de imagini proeminente. Sistemul asociativ din lobii temporali și parietali susține *asociații lirice și produc **emoții saturate***. Cadrul lobului temporal determină cum *narațiunile se focalizează pe acțiuni și reușite de scopuri pentru agentivități* iar mecanisme din același lob segmentează poveștile într-un cadru temporal care susține *scheme de acțiune și teorii ale minții*. *Aceste mecanisme narative creează emoții **tense*** prin activarea tendințelor de acțiune și a așteptări (cu gratificări de dopamină). Narațiunea clasică canonică este o formă de model schematic de agentivitate și acțiune” (Grodal 2009:272).

”Constantele universale sunt structuri de adâncime. Structurile de suprafață sunt determinate cultural. Fundamentele biologice (legătura – *bonding* -, teama, iubirea sau moartea) provoacă un număr limitat de formate de povestiri. Dispozițiile emoționale sunt calibrate diferit în funcție de cultură, context și indivizi. Dezvoltarea culturală este o negociere continuă asupra normelor și valorilor.„ (Grodal 2009:273).

”A vedea filme este o formă de antrenare a capacităților emoționale, inteligenței sociale și cognitiei; a simula alte minți și a dezvolta teorii ale minții” (Grodal 2009:274). Filmele comice operează transformarea unor tensiuni în plăcere iar filmele tragice sunt legate de ritualuri de legătură; doliu în grup. „Spectatorii relaționează cu filmele: simulare la persoana întâi, observare distanțată, asimilare subiectivă, participare rituală; sentiment de participare la o comunicare publică și experiență împărtășită de atenție și emoție” (Grodal 2009:274). „Arta este a face ceva special care este legat de o împărtășire a emoției și atenției, o formă de ultrasocial” (Grodal 2009:275). „Arta este similară cu caricatura în măsura în care exagerează trăsăturile, dar alte mecanisme duc în direcția realismului și noutății, proeminență prin specificitate” (Grodal 2009:276-7).

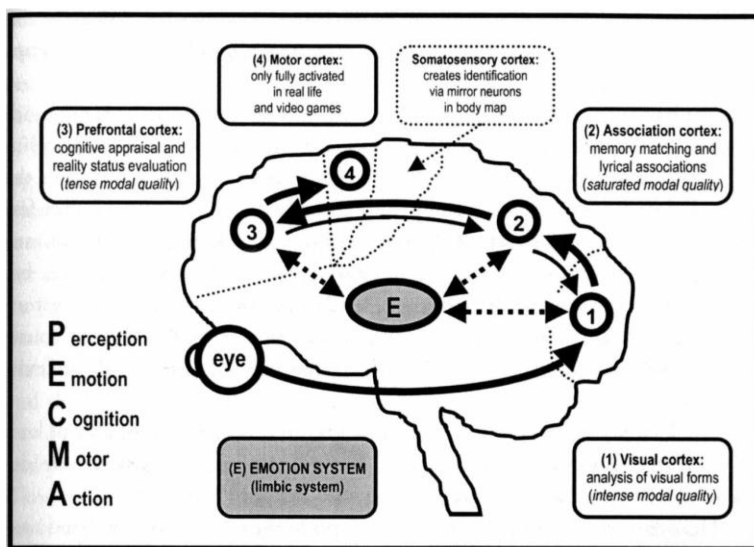
P.E.C.M.A.

”Trăsăturile esențiale ale experienței filmului sunt determinate de arhitectura creierului și funcțiile sale. *Viziunea și conștiința sunt subordonate sistemului motor și tipurilor de acțiuni pe care le putem performa sau, prin mandat, de acțiunile din lumea diegetică”* (Grodal 2009:145). „Conștiința subliniază informația perceptuală iar emoțiile și dispozițiile motorii sunt mai difuze și există în conștiință ca emoții pozitive – de apropiere – sau negative – de evitare sau sub forma intereselor și a tensiunilor musculare” (Grodal 2009:146). Aceste sentimente sunt atașate de obiecte sau atașate de agentul care le experimentează.

Reprezentările obiectelor sunt configurate ca virtuale interacțiuni sau ***directive*** *cu obiectele*. Directivele sunt „roluri funcționale”. „Pentru abordarea cognitivă corporalizată reprezentările sunt înlocuite cu „directive” unde structurile de percepție (reprezentările mentale) sunt asociate cu structuri senzorimotorii (Engel 2010:228). A ști ce este un pahar sau un copac nu înseamnă să deții reprezentări interne ale obiectelor ci să controlezi o serie de aptitudini motorii, „ căi de acțiuni posibile care pot fi luate pentru a explora sau utiliza obiectul respectiv. Obiectele nu sunt „țintite” de către directive ci mai degrabă sunt constituite de acestea. Un obiect este de fapt definit de setul de acțiuni posibile care pot fi performate asupra sa” (Engel 2010:230) [48] . „*O abordare corporalizată (embodied) presupune faptul că experiențele umane sunt intim legate de specificațiile concrete ale minții corporalizate* în contrast cu modelul semiotic care presupune o abordare abstract lingvistică a intrepretării ce nu specifică cum emoțiile, cognițiile, percepțiile și acțiunile sunt părți ale unei totalități psihologice.” (Grodal 2009:146).

Fluxul experienței cinematografice antrenează diverse procese și domenii de procesare corticală a informației: percepția (ochi și urechi), structurile acustice și vizuale ale creierului, ariile asociative și structurile frontale ale creierului (activarea motorie). **P**ercepția, **E**moția, **C**ognița, **A**cțiunea **M**otorie formează pe scurt **P.E.C.M.A.**. „Funcțional, simțurile culeg informații care vor sprijini acțiuni care implementează preferințele agenților, exprimate de către emoții. *Emoțiile sunt tendințe către acțiune ce ghidează corpul către ce să se apropie sau să evite”* (Frijda 1986 apud (Grodal 2009:146). *„Sistemul emoțional este interesat de alți agenți, de atracția de grijă pentru cei tineri, de dispoziții erotice implementate ca dispoziții înnăscute”. „*Stările emoționale sunt susținute de sistemul nervos autonom care controlează cu ajutorul a 2 subsisteme: simpatic – cel care susține acțiunea - și parasimpatic – cel care susține relaxarea și primirea mâncării. Sistemul emoțional este situat în sistemul limbic” (Damasio, 1994, 1999; Panksepp 1998; Ledoux, 1998, 2002; Kringelbach și Rolls, 2004 apud Grodal 2009:147). Componentele fluxului PECMA descriu, pe de o parte, etape ale procesării inputului audiovizual din film și, pe de altă parte, tipurile de emoții asociate acestora. „Modelul de flux PECMA caracterizează relația dintre sentimente, emoții și cogniții și ne permite să identificăm două tipuri de experiență estetică: **experiența narativă** și **experiența liric-asociativă**. Narațiunile clasice sunt lineare și cauzale sau teleologice (emoțiile sunt legate de cauze și efecte sau scopuri și mijloace). Modul asociativ-liric este focalizat pe asociații mentale și nu duce direct la tendințe de acțiune (o rețea multidimensională și atemporală). Ea dă naștere la sentimente saturate (în absența unui debușeu potențial sau eliberare prin acțiune)” (Grodal 2009:280).

[48] „ perceiving a chair is to detect the opportunity of sitting. The concept of an object corresponds to “ nothing but „ the set of possible actions relating to this object; there is no context-neutral “ description „ above and beyond the directives” (Engel 2010:230).



Etapa 1 – **recunoașterea obiectelor**. Filmele abstracte nu pot forma obiecte recognoscibile. Formele vizuale de texturi abstracte pot provoca numai o plăcere perceptuală intensă neacordată cu o semnificație. *Formele semnificante care nu se potrivesc cu obiecte recunoscute vor forma un* ***sentiment de semnificație*** (numit exces sau „al treilea sens„, Barthes, 1977; Thomson 1988) [49] . Filmele au opțiunea estetică de a orienta **focalizarea intensă** pe procesele perceptuale. Sentimentul de sens, de semnificare are loc datorită faptului că procesele de fabricare a semnificației sunt pornite. Această focalizarea asupra formelor și texturilor are loc ca o etapă în procesarea filmului sau poate fi exploatată independent. Exemplu de focalizare intensă: *The Tree of Life* (Terrence Malick, 2011 – 21sq:26:59) ca și planeta din *Solaris* (Tarkovsky) ori secvența stelară din *2001: Odisea spațială* (Kubrick) [1:58:04 – 2:04:13 – 2:08:23].

Etapa 2 – **aplicarea unei scheme**. Etapa secundă presupune opțiunea estetică de a evoca emoții saturate legate de asociații încărcate cu emoții. „*Data vizuală e potrivită cu o schemă sau o imagine înmagazinată în rețelele asociative* (ariile asociative din lobii temporali și parietali). *De fiecare dată în care o formă semnificantă e descoperită, rezultatul este subliminal întărit de un răspuns emoțional pozitiv din sistemul limbic"* (Ramachandran și Hirstein 199b apud (Grodal 2009:148). Identificarea în memorie conține o emoție asociată: de exemplu: un tigru are o etichetă emoțională atașată care indică cum să relaționezi cu obiectul. „*Memoriile sunt stocate cu etichete emoționale* pentru a oferi un ghid rapid pentru cursul de acțiune de luat atunci când memoria este ulterior activată la vederea a ceva similar" (Damasio 1994, 1999; Panksepp, 1998; Ledoux, 1998, 2002 apud (Grodal 2009:149). „Părți largi din procesarea primară vizuală sunt localizate în module încapsulate. Identificarea și etichetarea emoțională precum și dezvoltarea rețelelor de asociații depind de experiența personală și cultură, dar și de evaluarea cognitivă." (Grodal 2009:148). Secvența a mai multe obiecte activează o rețea de asociații încărcate de emoții. Fără o suită narativă asociațiile formează *sentimente de calitate liric-asociativă*. *Emoțiile evocate sunt în* ***modalitatea***

[49] „the feeling of significance arises simply because the brain's sense-making machine is switched on„ (Grodal 2009:148). Panksepp (1998:144sq) analizează sistemul emotiv fundamental al căutării (SEEKING) sau al apetitului motivațional care impulsionează indivizii „să investigheze și să exploreze lumea exterioară, să caute resurse și să construiască sens din contingentele din mediu (...) să extragă semnificație din diverse circumstanțe". Mecanismul de căutarea are ton de simțire (*feeling tone*) caracteristic: „o energizarea psihică care se aseamănă cu simțirea de anticipare care învigorează și pe care o experimentăm atunci când căutăm activ emoții excitante (thrills) sau alte recompense". Acest mecanism ajută la „cimentarea percepției relațiilor cauzale și ajută la creația ideilor (....) pare să traducă corelațile dintre evenimente în percepții de cauzalitate și este o sursă de „prejudecăți de confirmare" de ipoteze (Panksepp 1998:145).

saturată; *puternice, dar nefocalizate*. Nu există un scop care să producă un rezultat al acestor sentimente prin narațiune. Sentimentul de „*deep ungraspable meaning*„ nu trebuie să corespundă cu o semnifictie profundă a filmului (imaginile și scenele sunt subdeterminate). Sentimentul de semnificație adâncă este similar cu experiențele dintr-un tip de epilepsie în care ariile lobului temporal și memoriile sale de lungă durată sunt puternic activate împreună cu sistemele limbice (experiențe religioase și de decorporalizare)" (Ramachandran și al., 1999; Atran, 2001 apud (Grodal 2009:149). „Pentru Ramachandran și Hirstein (1999a) lobii temporali dau *qualia* ale conștiinței (calitățile conștiente ale experienței senzoriale) – în aceste arii ale cortexului inputul perceptual este potrivit cu memorii și întărit emoțional de structurile limbice iar supraactivarea duce la însuflețire puternică (*vividness*) și sentimentul de adevăr" (Grodal 2009:149)..

Etapa 3 – **Narațiunile** „*leagă obiecte și spații de un agent viu* care are preferințe și un potențial de acțiune într-un decor dat, scena narativă. *Regiuni ale creierului sunt specializate pentru narațiunile verbale* (lobii temporali și frontali, joncțiunea temporal-parietală, structuri limbice ca hipocampul și amigdala). (Mar, 2004; Vogeley și al., 2002; Young și Saver, 2001; Hasson și al., 2008 apud Grodal 2009:150). „Aceste *zone au funcții de înțelegere ale altor minți și ale intențiilor lor,* inclusiv a noțiunii de „a pretinde că", de concepere a ordinii evenimentelor în timp, de concepere a planurilor pentru acțiuni motorii motivate de griji emoționale și simularea consecințelor posibile ale acțiunilor inclusiv consecințele emoționale. *Lobul frontal controlează planificarea premotorie a acțiunilor și implementarea motorie a acțiunilor* (Goldberg 2001). Odată cu funcțiile care susțin narațiunile și acțiunea, sunt și funcții de inhibiție (Goldman 2006) (German și al., 2004 apud Grodal 2009:150). „*Intenționalitatea motorie colorează sau modalizează experiența*. ***Neuronii oglindă*** *din cortexul premotor configurează tendințele de acțiune care oglindesc acțiunile și intențiile personajelor* (nu prin executare, ci prin rezonanță)" (Grodal 2009:150). „Spectatorul poate simula mental acțiunile motorii ale protagoniștilor în cortexul premotor" (Rizzolatti și al., 2002 apud (Grodal 2009:151). „*Ficțiunea se bazează pe abilitatea de a ne angaja afectiv și cognitiv în scenarii ipotetice*. Scopurile implementate urmează relaxarea. Fluxul PECMA nu este necesar să înceapă cu etapa 1. Engel menționează cazurile în care atenția perceptivă este ghidată de directive premotorii" (Engel 2010:235) [50] .

"În cursul PECMA sistemul parasimpatic poate lua în sarcină râsul și plânsul (comedie și melodrama" (Grodal 1997; Provine 2000 apud (Grodal 2009:151). Există „*opțiunea estetică de a evoca emoții tense, orientate către acțiune și orientate către un scop ori a provoca relaxarea prin râs prin blocarea unei reușite de scop în context de activitate sau să solicite tristețe și plâns prin blocarea într-un context pasiv"* (Grodal 2009:151).

Top-down în fluxul P.E.C.M.A.

"Aspecte vitale de tip top-down ale experienței filmului sunt: orientarea atenției, formarea emoțiilor și evaluarea status de realitate" (Grodal 2009:152 sq).

• **Orientarea atenției** (Noe și O Regan, 2001; Churchland 2002:143-8 apud (Grodal 2009:152) și atenția selectivă sunt procese top-down (Bundesen și al., 2005 apud (Grodal 2009:152). Amorsarea și orientarea atenției este influențată de fundalul cultural și de experiența individuală.

• **Formarea emoțiilor**. *Evaluarea unor posibile acțiuni influențează emoțiile* de o manieră top-down

• **Evaluarea status de realitate**. „*Aceleași mecanisme perceptuale suportă experiențe de diverse tipuri de realitate* (vise, memorii, filme, imagini oglindă și ipoteze). Etichetarea are loc cu simptomul de cât de vie este conștiința experienței – realitatea on-line /vs/ imaginația off-line. Evaluarea unor imagini provocatoare de emoții din film e o funcție a capacității individuale și o

---

[50] „ " premotor theory of attention „ : the idea that selection of sensory information should be modulated and focused by constraints arising from current action planning and execution" (Engel 2010:235).

funcție a fundalului cultural. *Ficțiunea cere o modificare a credinței sau o suspensie a credinței pentru a nu produce iluzii complete* (Gilbert și al., 1990 apud (Grodal 2009:154). Evaluarea status de realitate servește mecanismelor de decizie care dau undă verde acțiunii. *Schimbarea status de realitate implică o schimbare a emoției. Status de realitate este resimțit ca un sentiment*. O origine a mecanismului de evaluare a statusului de realitate, este actul de joc (Steen și Owens, 2001; Panksepp, 1998; Bjorklund și Pellegrini, 2006 apud (Grodal 2009:155) (Jocul trebuie marcat ca atare: de exemplu, faciesul de joc la cimpanzei e similar cu râsul la oameni – Provine, 2000).

Mecanisme adiționale rezultă din abilitățile omenești de a face teorii și modele mentale ale altor minți (Leslie 1987; Baron-Cohen, 1995 apud (Grodal 2009:155). „*Modelarea altor minți implică o distanțare, o metapoziție pentru că modelarea nu implică că ceea ce este modelat este și adevărat. A juca, a juca teatru, a pretinde, a râde sau a modela mințile altora și înțelegerea povestirilor cere abilități care modifică sau decuplează realitatea evenimentelor"* (Grodal 2009:155).

• **Conștiința** (Edelman și Tononi, 2000) este o integrare funcțională a diferitelor regiuni ale cortexului printr-un sistem complex de sincronizare și interacțiune a unui subiect sau unei sarcini date la un moment dat ariilor relevante (Baars, 1988). Conștiința nu se ocupă decât de o imagine largă și de fenomene care cer alegere; o abilitate de a exercita control peste o serie largă de procese inconștiente și a crește capacitatea de a evalua strategii alternative de acțiune. Mintea este formată din biologie și interacțiune socială.

"Nu avem nevoie să învățăm un stop cadru cinematografic. Experiența unui stop cadru pe fundalul așteptării mișcării duce la un sentiment de non naturalețe. Experiența PECMA e proiectată pe lumea exterioară, distală; percepțiile, cognițiile, emoțiile si acțiunile sunt percepute în relație cu sursa distală în lume sau pe ecran" (Grodal 2009:156).

Cinematograful de artă

Cinema de artă. *Grodal argumentează că art cinema lucrează să opereze o transcedență asupra stărilor corporale tranziente (nivel fundamental) în favoarea unor sensuri permanente, mai înalte (semnificații oblice și emoții supraordonate)*. „Art cinema favorizează ambiguitatea și incertitudinea cu ajutorul unor dispozitive stilistice care fragmentează lumea diegetică (nivel fundamental – *basic level*) într-un mediu înconjurator, ambianță impenetrabilă, subdiegetică (nivel subordonat) care disecă și înfruntă, provoacă existența fundamentală corporalizată și indică adevăruri "înalte" aflate într-o lume supradiegetică (nivel supraordonat)." (Branigan 2006:117) [51] .

---

[51] Shanon (2010:397) acțiunile cognitive permit și simulări în domeniul virtual psihic. El propune trei tipuri de conștiință : sensed being or sentience, mental awareness, and meta-mentation (398) ("we also see (or as-if see, etc.), hear, talk and act, internally, in a virtual manner, without involving our sensory organs or bodies at all"). „ the fundamental quality of consciousness (Cons 1), the having of well-defi ned, well-formed states and experiences (Cons 2), and being able to take these differentiated states and experiences as the objects for further mentation and refl ection (Cons 3)" (402). Shanon mai adaugă două nivele Cons-4 și Cons-5: „ Cons4 , consists of mentations that one directly experiences (as is the case with the mentations comprised under Cons2) but which (unlike the ordinary mentations of Cons 2) are not experienced as being generated by one ' s own mind and seem to come from an independent, external source or to have a separate existence of their own", Cons-5 „ pristine, undifferentiated state without any specific, articulated mental contents, yet in contradistinction to Cons 1 , but like Cons 4 , it is experienced as not pertaining to one ' s own individual self." (406). „ Cons 4 corresponds to Cons 2 in that both consist of distinct, differentiated, and articulated mental material. Cons 5 corresponds to Cons 1 in that both consist of elemental undifferentiated experiential states. Both Cons 4 and Cons 5 share the feature of being experienced as independent of the individual cognitive agent at hand" (406) „ manifesting inherent qualities of the human cognitive system — poetic sense, metaphoricity, fi ctionality, and the propensity for art and fantasy." (409) „ cognitive theory should incorporate considerations involving aesthetics and the holy. 17 Conventional cognitive theories do not include parameters of these kinds" (412)

”Arta înaltă tinde către experiențe de semnificații fie abstracte sau subiective permanente fie activarea unui nivel jos de semnificație perceptuală, stilul. La polul opus se află nivelul tranzient de interacțiune concretă.” (Grodal 2009:205). Noțiunea de artă poate fi legată de instituții (norme și practici ale instituțiilor) : artă este ceea ce acceptă ca atare instituțiile (Grodal 2009:206). O definiție a artei o definește ca o modalitate de emfază ce atribuie obiectelor sale specificitatea. Ea duce în atenție focalizarea asupra unui domeniu și asupra unor obiecte și eventuri care, prin stil sau alte trăsături artistice, sunt marcate ca și importante (Dissanayake, 1995, 2000 apud (Grodal 2009:207). Noțiunea de **film de artă** aparține asemănărilor de familie (Wittgenstein) și induce o evaluare. Trăsături ca nivel înalt de tehnicitate (*tekhne*) și emfază (a face ceva special) sunt criterii importante, dar nu exhaustive. Arta este inexhaustibilă și exprimă o semnificație mai înaltă și/sau mai adâncă. Ea conține o d*ublă focalizare: pe nivelul perceptual concret al stilului și pe nivelul abstract permanent (transcedental) al semnificației* (Grodal 2009:207). A fi un film de artă este o etichetă descriptivă și nu evaluativă (”filmele de artă sunt câteodată prost făcute din punct de vedere tehnic sau artizanal” – „*art films are sometimes badly crafted*”). Filmul de artă prototip combină inovația stilistică cu o pretenție la o semnificație mai înaltă (Grodal 2009:208). *Filmele de artă au o formă de noncorporalitate* (/vs/ filme *mainstream* care au o interacțiune corporalizată cu realitatea on-line; acțiuni ale unor agenți umani ale căror procese mentale sunt legate de acțiuni direcționate către scopuri concrete) (Grodal 2009:208). În filmul de artă **stilul** este asociat descrierii unei realități deviante. „Tipic, trei categorii acoperă această realitate: nivele de sens abstracte, simbolice și situate deasupra corporalității de bază; reprezentări ale unor stări de realitate non corporalizate (halucinații, memorii, fantasme) și reprezentarea unor percepții experimentate ca subiective pentru că nu sunt motivate (ori sunt izolate) de narațiune.” (Grodal 2009:209).

Pentru exemplificare, Grodal pune față în față *Die Hard* (McTiernan, 1988) și *Wings of Desire* (Wim Wenders, 1987). Înțelegerea artei ca având o viziune individuală și originală (de tip romantic) conține și premiza că arta conține o latură inexhaustibilă. Viziunile personalizate conțin nu numai abilități formal stilistice ci și abilități legate de o semnificație mai adâncă sau mai superioară – un nivel de semnificație abstractă transcedentală. Filmele de artă prototip conțin semnificații abstracte, simbolice și aflate deasupra corporalității; reprezentări ale unor stări de realitate care nu sunt on-line corporalizate (memorii, fantezii, viziuni) și sunt reprezentări (posibil on-line) ale unor percepții experimentate ca subiective căci sunt izolate sau nu sunt motivate de narațiune (2009:209).

Reprezentări decorporalizate semantic

Există o distincție de operat între fenomenele concrete cu care putem interacționa fizic și fenomenele abstracte care sunt dincolo de interacțiunea corporală. Semnificațiile tranziente sunt legate de categoria fundamentală de categorizare în care o singură imagine mentală poate reprezenta o categorie întreagă (vizualizăm *scaun*, dar nu și *mobilă*). Categoriile supraordonate care pot fi concepute și definite lingvistic rămân decorporalizate. La începutul filmului *Wings of Desire* sunt reprezentate o serie de activități pe care le fac diverse persoane. Aceste activități inferențial reprezintă o categorie supraordonată sau sunt instanțe ale unei categorii abstacte definită ca „umanitatea” (sau „suferința umanității”). Nici o imagine luată individual nu dă naștere unei scheme motorii care să ne permită o interacțiune cu această categorie. Categoria este decorporalizată (*disembodied*).

Categoriile abstracte nu pot avea o reprezentare concretă (la nivelul la care o singură imagine mentală reprezintă o categorie). Putem vizualiza „scaun”, dar nu și „mobilier”. Categoriile supraordonate sunt decorporalizate și exercită fascinație (vezi și Lakoff și Johnson 1999 apud (Grodal 2009:209). O modalitate cinematografică de a indica acest lucru este realizat prin juxtapunerea a două planuri eterogene pentru a crea un sens terț (Eisenstein, 1949). Simbolismul - și proeminența simbolismului metaforic – dă naștere unui sentiment decorporalizat. „*Sentimentul existenței unui sens ascuns dă naștere unui sentiment decorporalizat care este activ împreună cu acumularea unor imagini proeminente ce sunt legate de un câmp semantic simbolic*. Narațiunile decorporalizate blochează fluxul PECMA și emoțiile sunt saturate în rețele de asocieri (iar

narațiunea tipic are loc într-o lume interioră subiectivă). (Grodal 2009:209). Filmele alegorice sunt bazate pe cartografierea unor scheme fundamentale pe nivele abstracte de semnificație iar experiența unui sens înalt este legat de metaconștiința metaforicității reprezentării (Grodal 2009:210). *Pentru a experimenta versiunea metaforică a unui film trebuie să schimbăm modul mental de la cel corporalizat și concret la cel decorporalizat și abstract* (de exemplul călătoria lui Travis în *Paris, Texas* de Wim Wenders 1984). Alte exemple sunt *Wings of Desire* (Wenders 1987) și *Ulysses Gaze* (Angelopoulos 1995).

Prezența aripilor personajului angelic din filmul lui Wenders amplifică proeminența simbolismului metaforic. Sentimentul unui simțământ al faptului că aripile semnifică ceva ascuns, superior. „Acest sentiment al unei semnificații ascunse dă naștere unor sentimente decorporalizate care acționează cu acumularea constantă de imagini proeminente corporalizate care sunt asociate de câmpul simbolic (de exemplu legăturile dintre zbor și acțiunile pe un trapez în aer). În cazul narațiunilor corporalizate fluxul PECMA face un mix de percepții și emoții care rezultă în acțiuni. Emoțiile sunt tensionate și scena din film are loc în lumea intersubiectivă. Narațiunile decorporalizate blochează fluxul PECMA într-un grad mai mare sau mai mic iar emoțiile sunt canalizate în rețele de asociații iar filmul se petrece într-o lume subiectivă internă spectatorului (Grodal 2009:210). O minoritate are plăcerea experimentării filmelor care au scene extinse care indică emoții saturate – mentale, decorporalizate – iar majoritatea preferă filme care au indicii pentru emoții tense, corporalizate bazate pe tendințe de acțiune. Filmele alegorice sunt produsul unor extensii a schemelor de nivel fundamental și utilizarea unui proces metaforic. Putem proiecta schema „mă plimb dea lungul unei traiectorii cu puține obstacole" pentru a crea o reprezentare metaforică a propriei vieți: „viața mea a fost o călătorie ușoară cu puține obstacole". Filmele alegorice se bazează pe această cartografiere a schemelor de nivel fundamental pe nivele abstracte de gândire iar experiența unei semnificații de nivel înalt este legată de metaconștiința metaforicității reprezentației.

Exemplul lui Grodal este cel al filmului lui Wim Wenders, *Paris, Texas* (1984) unde pelicula poate fi citită în modul corporalizat și concret și atunci călătoria personajului este doar o deplasare concretă. Deasemenea, filmul poate fi citit în modul alegoric și atunci semnificația este decorporalizată și abstractă. Şi în *Wings of Desire* este dificil de citit îngerul ca o metaforă a unui observator decorporalizat. Categoriile puse în practică pentru interpretare sunt departe de nivelul fundamental concret.

Reprezentări decorporalizate cu experiențe off-line

Reprezentările decorporalizate pot fi evocate de percepții off-line de genul halucinațiilor, memoriilor sau așteptărilor determinate de așteptarea unor stări viitoare atunci când din experiențe on-line sunt eliminate perspectivele de acțiune cum ar fi în temps mort. Sensul unei semnificații abstracte și transcedente ancorează experiența (Grodal 2009:211). Emoțiile saturate asociate cu experințele nonnarative nu sunt eliberate și aceste sentimente rămân permanente. În filmele narative emoțiile sunt suscitate de problemele narative și eliberate atunci când acestea sunt rezolvate: bomba este dezamorsată, criminalii arestați, iar cuplul reunit.

"Reprezentări decorporalizate generate de experiențe off-line (halucinații, memorii) sau percepții on-line ale căror debușeu de acțiune e eliminat – temps mort (perioade în film în care nu se întâmplă nimic). Experiențele sunt resimțite ca și mai permanente; experiența este ancorată de sentimentul saturat al unui sens abstract și transcedent. Emoțiile saturate nu pot fi eliberate și acestea, legate de experiențe non narative, rămân mai permanente." Trei nivele ale experienței conștiinței (Damasio 1999 apud (Grodal 2009:213). Ideea principală este că interesul corpului este reprezentat în cortex cu ajutorul emoțiilor; dacă cortexul este decuplat de informația despre starea corporală care evocă sentimente și emoții atunci pierdem conștiința. Primul sistem e inconștient. Al doilea sistem este al conștiinței de bază și este legat de interacțiunea imediată cu mediul (este tranzientă și oportunistă). Al treilea sistem este sinele autobiografic (care interpretează în funcție de memorie și de planurile de viitor) (Grodal 2009:213-4). Pentru Lakoff și Johnson (1999:267-289) sinele este un fel de *wishful thinking* și putem întâlni cazuri de experiențe disociate, multiple și

diferite sisteme de sine (Grodal 2009:215). Un individ poate avea experiențe multiple contradictorii și este motivat de acestea. „*Conștiința autobiografică este baza potențială pentru un sine identic, dar poate avea și sentimentul fragmentării (emoții și motivații aflate în conflict)*. Dar conceptul de sine ca o conștiință de sine unificată este universală (din rațiuni cognitive practice) și există și tendința universală de a experimenta acest subiect (sinele) ca fiind decorporalizat și spiritual, separat de sinele fizic (”adună-te”, „nu îmi place ceea ce am făcut”)” (Grodal 2009:216). (Vezi și supra Discursul și utilizatorul / discursul și conceptualizatorul / aranjamentul de vizionare (ii)). (vezi deasemenea Cap. module și predispoziții mentale / procesarea cerebrală paralelă).

Printre filmele citate ca aparținând categoriei de prototip de film de artă Grodal menționează *Last Year in Marienbad* (1984), trilogia lui Lars von Trier, *The Element of Crime*, *Epidemic*, *Europa*, filmele lui Peter Greenaway, dar și filmele lui David Lynch *Lost Higway* ori *Mulholland Drive*. Printre ele mai sunt menționate *Blade Runner* (Ridley Scott), *Distant Voices, Still Lives* (Terrence Davies), *Paris, Texas, Kings of the Road* (Wim Wenders), *The Mirror* (Andrey Tarkovsky), *Blue* (Kieslowski).

Semnificațiile care nu-ți găsesc debușeul în acțiune și apartenența lor la subiectivitatea conștiinței determină aparența lor de a fi permanente (Grodal 2009:217). În filme ca *Last Year in Marienbad* și *The Element of Crime* semnificațiile permanent înalte care sunt produse de un univers mental în care mintea corporalizată sub forma memoriei capătă precedență asupra experienței on-line a unei minți corporalizate și tranziente. Mintea este în același timp corporalizată și conferă unitate experiențelor, dar, în aspectele sale de memorie și anticipare viitoare, apare a fi autonomă față de corpul care o susține. Spiritul sau sufletul par a fi concepții decorporalizate ale sinelui autobiografic (Grodal 2009:219).

Prezența perceptuală ca o permanență superioară

”Filmul de artă are tendința de a se focaliza pe fluxul de experiență al percepției (fără momentele de vârf ale narațiunii clasice). Narațiunea clasică se mișcă către un termen limită viitor de acțiune și atinge momente climatice pe acest drum. Fluxul de percepții apare obiectiv și subiectiv. Experiența timpului este trăită ca un proces exterior și subiectiv în sensul că profilează subiectul care experiementează mai mult decât agentul pragmatic orientat către acțiune. Narațiunea filmului de artă este mai degrabă fenomenologică (personajele sunt mai degrabă observatori). *Temps morts* pune în față fluxuri de percepții decorporalizate care servesc unor funcții expresive și lirice ce generează un sentiment de permanență” (Grodal 2009:220-1). Prezentul perceptual poate fi resimțit și ca un trecut perceptual permanent al experienței autorului.

Filmul clasic narativ se mișcă spre o închidere viitoare a acțiunii și are o serie de momente climatice pe acest drum. Filmul narativ de artă tinde să se focalizeze pe cursul percepției fără a mai utiliza momentele climatice ale prezentării clasice (Grodal 2009:220). Filmul narativ canonic este pragmatic și comportamental, filmul narativ de artă este deseori fenomenologic. Fluxul percepției este decorporalizat în măsura izolării sale de interesele pragmatice care o leagă de acțiune. Temps mort din film servește funcții expresive și lirice care dau un sentiment de permanență (Grodal 2009:221). Paradoxal filmele de artă narative, deși tind către reprezentări mai adevărate ale lumii, le formulează în termenii subiectivității, ambiguității și tranzienței (Grodal 2009:221). Personajele din filmele de artă au o experiență a unei lumi opace și dificil de înțeles iar narațiunea canonică presupune un acces non problematic la realitate. O consecință importantă a acestei incertitudini epistemice o reprezintă faptul că acțiunile corporalizate sunt blocate sau împiedicate (Grodal 2009:222). În filmele de artă interpretarea sau înțelegerea lumii precede acțiunea concretă și o face deseori imposibilă. Incertitudinea epistemică transformă modul narativ în moduri lirice de experiență. Această trăsătură lirică are un grad important de decorporalizare: asociațiile au loc în minți orientate către interior și nu în minți corporalizate care interacționează cu lumea (223). Preferința pentru sentimente romantice, saturate tipice pentru filmele de artă îi determină pe regizorii lor să aleagă incertitudinea epistemică (Grodal 2009:223).

Stilul

Stilul în filmul de artă nu mai este legat de o poveste și capătă o pregnanță perceptivă. Proeminența perceptivă a stilului oferă o experiență emoțională similară semnificanților și indicilor filmici: o experiență care declanșează din partea spectatorului a unei semnificații (Grodal 2009:225). Stilul pare un garant al unei semnificații superioare și al unui sentiment al permanenței. Indicii perceptuali și stilistici continuă să genereze procese de fabricare a sensului fără a ajunge la un rezultat final. „Stilul tinde să se focalizeze pe experiențe subiective. Reprezentarea experiențelor subiective este deseori stilistic marcată. Pentru că presupunerea implicită a spectatorului este că ecranul reprezintă o vedere din spațiu-timp obiectiv, exterior atunci marca stilistică a unei experiențe subiective indică statutul său deviant. Deasemenea stilul marchează o permanență. În filmul clasic stilul este absorbit de fabulă, dar în cel de artă stilul e separat de fabulă (poveste). *Semnificația perceptulă este percepută ca exces și atrage atenția*. Ea oferă o experiență emoțională ca și semnificanții și indicii cu sens. Se declanșează o căutare de semnificație. Motivația emoțională de a face sens din trăsături proeminente nu poate fi oprită. *Sentimentul de permanență ale acestei căutări de sens fără debușeu*. La fel și perioadele de *temps morts* în film. Indici stilistici continu declanșează procese de facere de sens fără a ajunge la un rezultat final.” (Grodal 2009:225).

Concluzia

”Filmul exploatează *semnificații mai adânci generate de câmpuri semantice simbolice aflate deasupra nivel basic sau trăsături stilistice care sunt independente de funcțiile narative transparente* (exemplu *2001: Odiseea spațială* , Kubrick). Filmul de artă cere o apetență pentru semnificații abstracte și simbolice din partea spectatorului.

Pentru a rezuma, stilul artei înalte, pentru a crea un sentiment de permanență și transcedență, trebuie să blocheze fluxul PECMA, adică performarea emoțiilor ca răspuns în fața narațiunii. Prin blocarea punerii în acțiune (enactement) filmele de artă oferă indicii afectelor de melancolie, nostalgie și distanță empatică; o serie de experiențe mentale (Grodal 2009:226-227). Filmele de artă tind să se focalizeze asupra modului în care experiențele sunt procesate în lumea psihică internă și sunt mai puțin focalizate asupra experiențelor într-o lume exterioară. Ele utilizează strategii care indică semnificații abstracte și dispozitive stilistice care determină o recepție a fenomenului vizual de o manieră specială și evocativă pentru semnificații superioare. Diferite tehnici sunt utilizate pentru a împiedica fluxul PECMA și pentru a refocaliza atenția spectatorului pe experiențele mentale interne. Rezultatul constă în producerea de emoții saturate ce conțin valențe hedonistice negative de genul tristeții, disperării și nostalgiei (Grodal 2009:228)

A.1 CONCEPTUALIZAREA, analiza conceptuală ______________________________

A1.1. Conceptele preliminare ale semanticii cognitive

A1.1.1. Aspecte introductive ale Gramaticii Cognitive

Pentru a putea avea o perspectivă mai detaliată asupra abordărilor teoretice și analitice ale filmului este necesar a descrie modul în care semnificația este concepută de științele cognitive și, în special, de lingvistică. Domeniul semnificației este un aspect al cogniției umane pe care atât verbalul cât și vizualul îl transmit, dar îl și „modulează”.

Lingvistica descrie procesele de înțelegere și producere ale limbajului. Ele sunt procese particulare cognitive și se află în interacțiune cu activitățile cognitive de percepție, memorizare, raționalizare, acțiune, achiziție și structurare a cunoștințelor. Categoriile semantice sunt categorii cognitive iar categoriile gramaticale precum și anumite categorii lexicale ale limbajelor sunt ancorate pe categorii generate de activitățile de percepție și de acțiune asupra mediului (Descles 1994:4). Lingvistica cognitivă caută să identifice invariantele cognitive ale limbajului. Categorizările gramaticale și categorizările lexicale sunt operate de către limbi diferite și reprezintă „organizări semiotice ale unor categorizări cognitive mai abstracte” și sunt simptomele unor capacități cognitive umane (Descles 1994:5). De exemplu, domeniul vizibilului centrat în jurul enunțătorului, vizibilul care înglobează enunțătorul și co-enunțătorul și non-vizibilul pentru participanții la dialog sunt categorizate prin deicticele : „aici”, „acolo” și „altundeva”. Sau, un alt exemplu, acțiunea enunțătorului asupra mediului motivează o relație care stă la baza organizării verbelor sub aspectul diatezei (activ /vs/ pasiv /vs/ reflexiv). Descles extrage câteva trăsături ale Gramaticilor Cognitive. Cercetările din acest domeniu caută să identifice invariantele cognitive ale limbajului; nu admit un decupaj simplu între morfologie, sintaxă și semantică; consideră categorizările semantice centrale (importanța dată abstractizării, schemelor, prototipelor și gradualității dintre cazurile prototip și cele atipice); sunt interesate de reprezentările conceptuale codificate de către limbile particulare; consideră că schemele gramaticale sunt analizabile în termeni de simbolizări care integrează și asociază ingrediente fonologice și semantice; apără ideea după care reprezentările nu sunt formale (nu sunt propoziționale și nici computaționale) ci sunt iconice, imaginative sau figurative iar limbajul nu este o activitate cognitivă autonomă ci se află în interacțiune cu activitățile de percepție, de acțiune și de raționare. Gramaticile cognitive întrețin relații privilegiate cu antropologia și teoriile gestaltului și topologia și insistă asupra proceselor de metaforizare și asupra analogiilor operate de către viziune și acțiune (Descles 1994:5-6).

Gramatica cognitivă a fost extensiv dezvoltată de către lingviști ca Leonard **Talmy** (2000a, 2000b), Talmy **Givon** (2005) ori Ronald **Langacker**. Prezenta lucrare articulează în detaliu gramatica cognitivă a acestuia din urmă. În articolul lui Descles (1994) se pot găsi, în rezumat, bazele teoretice și afirmațiile caracteristice ale gramaticii cognitive a lui Langacker. Nu vom insista aici asupra lor căci ele se vor găsi enunțate în paginile care vor urma. Să notăm totuși ideea conform căreia structurile semantice nu sunt universale, ci depind de fiecare limbă particulară în grade variabile, sunt fondate pe o imagistică convențională și relativă la diverse structuri de cunoaștere. Lingvistica include și reprezentări de tip figurativ (scheme, diagrame, simboluri grafice) care au un statut cognitiv egal cu reprezentările simbolice (reprezentările logice, propoziționale sau sub formă de grafuri) (Descles 1994:6-7). Semnificația este un fenomen cognitiv iar fiecare configurație cognitivă este manifestarea unei organizări realizată material de către o stare mentală a creierului. Vedem în acest mod că paterne cognitive sunt comune diverselor modalități semiotice de

manifestare (simbolic, lingvistic, audio-vizual). Unele sunt configurate cu ajutorul unor structuri expresive de tip vizual și altele sunt rezultate din interrelaționarea dintre lingvistic și vizual. Astfel, analiza gramaticală a lui Langacker ne ajută să identificăm categorii cognitive ce structurează și discursul audio-vizual (și implicit procesele de producție de semnificație și de înțelegere). În termenii lui Langacker / Descles problemele esențiale ale lingvisticii sunt legate de „nivelul fundamental al conceptualizării" iar „limbile particulare codifică reprezentări conceptuale, figurative și de natură imagistică în sisteme simbolice cu un înalt nivel de organizare" (Descles 1994:8) . O teorie lingvistică – o gramatică – trebuie să identifice explicit două nivele separate de reprezentare, pe de o parte, „reprezentările conceptuale imaginative și figurative și, pe de altă parte, reprezentările verbalizate care sunt manifestate de către jocurile și reuniunile unităților simbolice (adică lingvistice) de tipuri diferite" (Descles 1994:9). Descles deasemenea menționează faptul că pentru unii cercetători limbile naturale ar fi „revelatori ai funcției cognitive" (Ouellet,) sau că „structurile lingvistice sunt platforma de manifestare a indiciilor cognitivi (Vignaux,). Pentru Givon, structurile gramaticale sunt utilizate pentru a codifica „(în mintea vorbitorului) și a indica (în mintea ascultătorului) modele mentale specifice care reprezintă stările mentale ale vorbitorului (și aflate în constantă schimbare" (Givon 2005:121). Analiza lingvistică permite astfel reconstrucția categorizărilor care stau la baza cogniției și a proceselor cognitive proprii speciei umane; studiul limbajului fiind un loc privilegiat al studiului cogniției. Ca proiect Descles reține faptul că una din sarcinile științelor cognitive este de a ne preciza „arhitectura cognitivă care organizează manifestările lingvistice și de limbaj și le articulează cu alte activități cognitive cum ar fi percepția mediului, acțiunea asupra mediului și memorizarea" (Descles 1994:12). Astfel se poate, după Descles, idendifica o arhitectură ordonată în termenii nivelelor de reprezentare care poate face mai ușoară sarcina de a identifica interacțiunile dintre limbaj și activitățile cognitive ale percepției și acțiunii. O serie de categorizări de tip lingvistic sunt formate și organizate cu ajutorul unor *elemente primitive care țin de operațiile cognitive generale de genul „*a repera ceva cu ajutorul unui reper mai proeminent, a determina o entitate cu ajutorul atributelor, a efectua o acțiune sau o mișcare, a controla o acțiune sau o mișcare, a ținti un obiectiv ..." (Descles 1994:22). *Primitivele cognitive ne sunt utile deasemenea în analiza discursului expresiv audio-vizual* (ceea ce reprezintă principala teză argumentată în prezenta lucrare). Pentru acest proiect există o structură conceptuală, adică „un nivel cognitiv profund de reprezentare unde percepția, acțiunea și limbajul sunt compatibile" (Petitot 1990:5). În același articol al lui Petitot este citată afirmața lui Leonard Talmy pentru care „structurarea gramaticală specifică pare să fie similară, în anumite caracteristici și funcții, cu structurarea din alte domenii cognitive, în special domeniul percepției vizuale" (Talmy 1978, 1983 apud Petitot 1990:5; Rohrer 2007:26). Faptul că limbajul se poate ancora în percepție implică faptul că există o „prefigurare perceptivă a structurilor sintactice elementare" (Petitot 1990:10).

A1.1.2. Conceptele preliminare ale Gramaticii Cognitive

Categoria și prototipul

Câteva concepte sunt necesare pentru a începe înțelegerea mai în detaliu a demersului cognitiv. Un prim concept a fost generat de analiza modului în care oamenii clasifică diverse obiecte: **categoria**. **Categoriile** (df. George Lakoff 1987) sunt *grupuri de elemente cu granițe extensibile definite pe baza asemănărilor de familie* ("*family ressemblance with extendable boundaries*"). Categorizarea este o operație comparabilă cu recunoașterea unor paterne / structuri în sensul în care cere abilitatea de a recunoaște elemente similare și capacitatea de a le categoriza împreună. Psihologul Eleanor Rosch identifică faptul că o categorie este organizată în jurul unei **instanțe prototip**. Anumite exemplare ale categoriei (de exemplu: vrabia) sunt judecate ca fiind exemplarele mai reprezentative ale categoriei (de exemplu: categoria pasăre) față de altele judecate ca fiind instanțe mai puțin tipice (de exemplu, rața). Apartenența la o categorie este o chestiune de gradualitate. Membrii unei categorii nu au un ansamblu de trăsăsturi definite de o manieră unică

pentru toți membrii săi (este mai degrabă o chestiune de „asemănare de familie” (v și Langacker 1987:17).

Categoriile sunt obţinute astfel prin judecăţi asupra *gradului de tipicalitate* al unui obiect : cât de tipic este acesta pentru categoria pe care o reprezintă (despre categorie vezi și Miclea 2003:131 sq). „Asemănările de familie dintre membrii unei categorii pot fi bazate pe similarităţi formale, dar și pe similarități funcționale” (idem:133). [52] „*Categoriile pot genera inducții și deducții despre indivizii incluși într-o clasă de obiecte*; adică pot sta la baza unor predicții asupra comportamentului sau evoluției fenomenului la care se aplică (cuprinzând un obiect într-o clasă, cunoştinţele despre clasa respectivă pot fi relevante și pentru obiectul în cauză)” (idem:136). „O categorie poate fi reprezentată prin reprezentarea mintală (conceptul și **prototipul** sunt reprezentări simbolice), dar și ca un “patern specific al valorilor de activare într-o rețea neuromimetică” (Miclea 2003:145). „Unele elemente ale unei categorii sunt judecate ca și instanțe mai tipice ale categoriei decat altele; unii membrii ai categoriei sunt mai reprezentativi (**efect de prototipicalitate**)” (idem:146). „Stabilirea apartenenței la un grup se face prin comparația cu prototipul categoriei fie înțeles ca un exemplar *real*, fie înțeles ca un exemplar *ideal* al categoriei” [53] . „Multe categorii au o dublă reprezentare, prototipică și conceptuală” (idem:150).

Exemplu:

Categoria *fruct* (**măr**; piersică; pară; strugure etc); **mărul** este entitatea prototip a categoriei.

Categoria *mamifer* (balena, calul, maimuța, șobolanul, elefantul etc); dar nu avem un prototip (idem. 147).

Pe scurt, categoriile bazate pe prototipicalitate prezintă grade de tipicalitate (nu toți membrii categoriei sunt la fel de reprezentativi pentru categoria dată); marginile categoriei sunt neclare; nu au un set unic de criterii, adică atribute necesare și suficient și au o structura bazată pe „asemănări de familie” (structura lor semantică are forma unor lecturi reunite și suprapuse) (Lewandowska-Tomaszczik 2007:145). Semnificațiile radiale sunt legate prin asemănarea de familie comună unde membrii unei clase împart o serie de caracteristici din care nici una nu este suficientă pentru apartenența la clasa dată

Similaritatea necesară categorizării este rezultatul teoriilor personale. „La nivel cultural diferite categorii sunt generate cultural și prezintă diferențe de la o cultură la alta. Deasemenea, ierarhia trăsăturilor luate în calcul este dinamică și depinde de context, intenție sau cunoștiințele de care dispune subiectul” (idem:154). În cele din urmă, pentru Miclea, “c*lasificarea este mai degrabă rezultatul unui proces de inferență decât al unei judecăti de similaritate*” (idem:154). Pentru aceeași categorie contextul poate determina prototipuri diferite. Prototipul poate fi o rezultantă “temporară, contextuală a analizei descendente monitorizate de bază de cunoștințe” (idem:155).

Sistemul lingvistic

SISTEMUL LINGVISTIC Pentru Gramatica Cognitivă (GC) - așa cum este dezvoltată în lucrările lui Ronald Langacker - toate elementele unui sistem lingvistic sunt:

(i) ***structurile fonologice, semantice și simbolice*** care “au loc ca și părți ale expresilor”;
(ii) ***schematizările*** **structurilor admise** și
(iii) ***relațiile de categorizare*** **între structurile admise** (Langacker 2008:249).

Aceasta este ceea se poate numi condiția de conținut (*content requirement*) (Langacker 2009:2-3). Unitățile pot avea orice dimensiune și orice grad de complexitate internă (Langacker

[52] Miclea (2003) citeaza din studiile lui Rosch (1976, 1980) trasaturile categoriilor de baza: 1/ au un singur cuvant in limbajul natural; 2/ au o mai mare frecventa de utilizare in limbajul vorbit; 3/ sunt invatate mai devreme decat categoriile supra- si sub-orodnate; 4/ pot fi definite ostensiv; 5/ categoriile de baza sunt cele mai abstracte categorii care pot fi asociate cu o forma fizica specifica (idem:135).

[53] “subiectul uman abstrage tendinta medie sau prototipul categoriei respective” si exista “grade diferite de abstractizare” intre prototip real, ideal si conceptul (Miclea 2003:148-9).

2009:3). Categorizarea unui element presupune o schematizare a trăsăturilor sale. *Semnificația lingvistică este considerată un caz special de conceptualizare* (Langacker 2008:25). Gramatica reprezintă ceea ce este comun în relațiile de împerechere dintre sunet și semnificație (altfel spus *gramatica este de natură simbolică* [54]). Semantica este formată din structuri semantice schematice și specifice și relații de categorizare semantice.

Exemplu: Seria [ROSE], [DAISY], [TULIP] (trandafir, margaretă, lalea) dă naștere unei structuri conceptuale schematice care identifică ceea ce este comun conceptual [FLOARE] care are și o semnificație lexicală. Dar unele grupuri nu au o semnificație lexicalizată. De exemplu: din seria [HORSE], [DONKEY], [ZEBRA] (cal, măgar, zebra) se extrage o concepție schematică [HORSE-LIKE-CREATURE] (o-creatură-ca-un-cal) pentru care nu există o modalitate lexicală de expresie.

Relatiile de categorizare semantică sunt categorizările, indicate prin →, [[FLOWER]→[TULIP]] ori [[HORSE-LIKE-CREATURE]→ [DONKEY]] sau extensiile semantice, indicate prin - - >, [[HORSE] - - > [DONKEY]] în care măgarul este categorizat ca un fel de cal atipic (Langacker 2008:26).

Exemple de unități simbolice permise de regula (i) sau de cerința de conținut sunt substantive ca și [[LUNA]/[luna]] (tulipa sau speranța). Clauza (ii) permite schemele de clasă de genul [[OBIECT]/[obiect]] care descriu ceea ce au în comun substantivele. Clauza (iii) permite să clasificăm anumite elemente particulare ca și substantive [[[OBIECT]/[obiect] → [[LUNA]/[luna]]] [55] (Langacker 2008:26).

Categorizările și schemele aplicate pentru înțelegerea discursului cinematografic sunt conceptualizări care au fie o semnificație lexicalizată fie sunt concepții semantice lipsite de modalități lexicale de expresie. Pisica dintr-o reprezentare vizuală este categorizată ca „pisica" și are o modalitate alternativă lexicală de exprimare. Recunoașterea formelor este o categorizare. De exemplu recunoașterea unei pisici se poate nota ca [[[FELINA]/[felina] → [[PISICA]/[imaginea_unei_pisici]]] în cazul în care recunoașterea se face prin intermediul schemei mai abstracte „felina" față de instanțierea sa mai concretă și mai în detaliu „pisica". De notat că schema poate fi obținută din ceea ce este común și abstractizat dintr-o serie de instanțe particulare ale obiectului în cauză [[[PISICA]/[pisica] → [[PISICA_X]/[imaginea_unei_pisici _X]]]. Altfel spus, pisica_x, sa spunem gri cu dungi negre, este o instanță a categoriei supraordonate „pisica„„ o versiune sau o varianã particulară.

Odin menționează secvența din *2001 Odisea spatiului* (Stanley Kubrick) : *Jupiter si dincolo* unde ecranul prezintă o simfonie de pete de culoare caleidoscopice aflate în mișcare și transformare. Conceptualizarea acestor imagini în mișcare nu are o denumire lexicală, dar poate fi categorizată de o schemă (sancționată) de o structură semantică de genul [UN FEL DE CĂLĂTORIE ÎN SPAȚIU ȘI TIMP]. Mai concret, să presupunem că ne aflăm în fața a două fotografii: una care reprezintă un actor în costum de stradă [UN ACTOR] și un clovn [UN CLOVN]. Din cele două ocurențe putem extrage o schemă formată din eleméntele comune ale celor două instanțe vizuale [ACTOR]. Această structură semantică mai abstractă un are o expresie vizuală convențională. Pe de altă parte

[54] "Having no independent discernible content, grammar is reasonably seen as residing in the abstracted commonality of sound-meaning pairings – that is, as being symbolic in nature", (Langacker 2008:25).

[55] Examples of symb units allowed by case (i) or the content requirement are specific nouns like [[MOON]/[moon]] (tulip, and hope). Clause (ii) permits the class schema [[THING]/[thing]], describing what nouns have in common, and (iii) lets us classify particular elements as nouns, e'g' [[[THING]/[thing]]→ [[MOON]/[moon]]] (Langacker 2008:26).

recunoaștem clovnul ca fiind o instanță de actor pe baza categorizării sale [ACTOR] → [UN CLOVN].

Reuniunile simbolice

Pentru GC *lexiconul și gramatica formează o gradație* care consistă în principal în asamblări / reuniuni de structuri simbolice (Langacker 2008:5). **Limbajul** e format și constrâns de funcțiile sale : funcția **semiologică** (aceea de a permite conceptualizărilor să fie simbolizate cu sunete și gesturi) și funcția **interactivă** (comunicare, manipulare, expresivitate, comuniune socială) (Langacker 2008:7).

”Structura fonologică a limbajului este formată din sunete, gesturi, semne ortografice manifestate explicit (ne intereseaza mai mult reprezentarea cognitivă a structurilor fonologice și nu implementarea lor fizică actuală), deci *expresii capabile să îndeplinească un rol simbolizant”* (Langacker 2008:15). Dar expresiile pot fi vizuale: gesturi, pictograme, grafice sau forme vizuale.

Structura semantică a limbajului este formată din conceptualizări exploatate pentru scopuri lingvistice, ca semnificații ale expresiilor (Langacker 2008:15).

Structura simbolică încorporează o structură fonologică și una semantică și poate fi reprezentată ca o legătură stabilită între două structuri; în care fiecare structură este capabilă să o evoce pe cealalaltă. (Langacker 2009:1)

Exemplu :

pisică = [[PISICĂ] / [pisică]] este o reuniune simbolică simplă, dar reuniunile simbolice pot fi şi complexe.

REUNIUNILE SIMBOLICE (*symbolic assemblies*) variază în funcție de:

complexitatea simbolică

Exemplu:

(sharp < sharpen < sharpener < pencil sharpener < *electric pencil sharpener*)

(ascuțit < a ascuți < ascuțitoare < ascuțitoare de creion < *ascuțitoare de creion electrică*) (Langacker 2008:21).

gradul de specificitate

Exemplu:

((6) V1x in the Nb → kick X in the shin → kick my pet giraffe in the shin);

V1x în Nb → lovesc pe X în bărbie → lovesc girafa mea de pluș în bărbie

și în ***gradul în care au statut de unități și devin convenționale într-o comunitate lingvistică*** (întărirea și statutul de unitate pentru un vorbitor particular și convenționalitatea pentru o comunitate lingvistică) (Langacker 2008:21) [56] . Paternele gramaticale sunt descrise ca și ***scheme de construcție*** : reuniuni schematic simbolice (Langacker 2009:5). Trebuie să menționăm că în cazul expresiilor vizuale (fotografia, filmul) gradul de specificitate al formelor recunoscute de spectator este mare sau mai concret (non abstract). Deasemenea, gradul lor de convenționalitate este mic.

Lexiconul /vs/ Gramatica

Pentru GC **lexiconul** înseamnă o mulțime de expresii fixate, dar nu există o linie de demarcație între lexicon și expresiile nonlexicale (expresii mai mari decât un cuvânt și cuvinte noi – *dollarless* -, adică non familiare și non stabilite convențional; *familiaritatea și convenționalitatea*

[56] “the different facets of lexicon and grammar can all be characterized as symbolic assemblies occupying various regions in the abstract space defined by these three parameters” (Langacker 2008:21)

sunt chestiuni de gradualitate) (Langacker 2008:16) [57] . „Gramatica și lexiconul formează o continuitate ce poate fi descrisă ca o suită de reuniuni de structuri simbolice (perechi formă-semnificație) iar gramatica încorporează semnificația ca unul din polii săi” (Langacker 2009:38). Gramatica este formată din reuniuni simbolice legate prin corespondențe.

În CG o mulțime de structuri sunt acceptate în lexicon ca unități lexicale, pornind de la unitățile simbolice schematic fonologice sau semantice până la reuniunile simbolice de o indefinită complexitate simbolică (idiomuri sau proverbe) (Langacker 2008:22). *Nu există un loc unde se oprește lexiconul și începe gramatica*, dar pot fi operate distincții (pe baza **specificității**, de exemplu : unele unități specifice sunt privite ca unități lexicale, dar altele sunt schematice și tind să fie considerate ca unități gramaticale) (Langacker 2008:22). Chiar și elementele considerate **marker gramaticali** cu expresie fonologică, dar schematice semantic sunt privite în CG ca având o semnificație.

Să notăm că schematizarea se aplică în cazul unităților fonetice sau grafematice, adică literele. Variantele de literă: (a, a, A, a, a, a, A) sunt recunoscute ca instanțiind un tip schematic de (a). Cuvintele grafice sunt și ele recunoscute pe baza asocierii familiare și convenționale cu o structură semantică. Dealtfel, citim primele trei litere ale unui cuvânt și partea de sus a literelor. Litere obstrucționate în partea de jos a grafismului sunt recunoscute, dar cele a cele a căror parte superioară este ascunsă cu o mască sunt mai greu recognoscibile. Deasemeni, avem dificultăți în a recunoaște fețe umane cu „capul în jos” sau nu distingem diferențele fine dintre fețele unor indivizi din Asia (toți chinezii arată „la fel”). De o manieră similară are loc recunoașterea formelor grafice pe un ecran : în funcție de familiarite și convenționalitate. Deasemnea, în cazul filmului anumite structuri – unități simbolice cu grad mare de specificate și complexitate - care sunt repetate în diverse filme: continuitatea, dialogul față în față, sunt mai mult sau mai puțin familiare și convenționale; sunt sancționate de o schemă tip mai abstractă. Dar lexiconul nu privește doar paternele de organizare expresivă a discursului cinematografic (montajul, cadrarea) ci și recunoașterea obiectelor din diegeză. Ca să fim mai expliciți categoria de automobil are mai multe instanțe expresive în film: cadillac, renault, camionetă, dacia etc.

Clasele gramaticale, deși nu au o manifestare fățișă, sunt o mulțime de structuri simbolice care funcționează la fel în anumite privințe (substantiv, verb, adjectiv, adverb). Deci avem de a face cu membrii unor clase în care toți membrii instanțiază o descriere semantică schematică a ceea ce le este comun abstract [58] (Langacker 2008:23).

[57] “a clear demarcation between lexicon and grammar is far from evident. (…) grammar can be described with **symbolic assemblies** that vary along the same parameters as those describing lexicon, and within the same ranges of values) (Langacker 2008:18).

[58] “the members of a class all instantiate a schematic description representing their abstract commonality” (Langacker 2008:23).

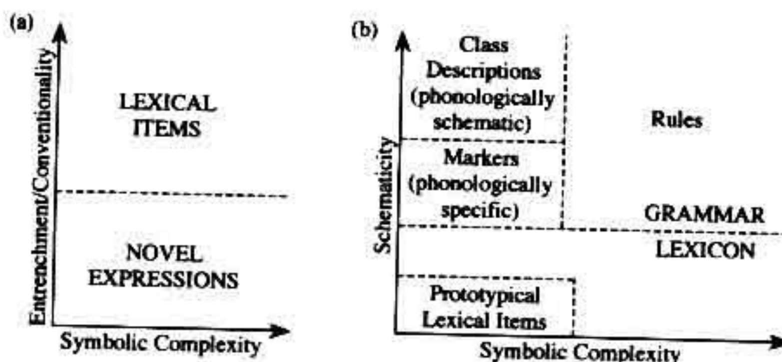


FIGURE 1.4

Exemplu: pentru clasa substantivului: un lucru, [[THING/LUCRU]/[...]], nu sunt proprietăți fonologice particulare specificate. O expresie este un substantiv dacă instanțiază această schemă (Langacker 2008:23).

[[THING/LUCRU]/ [...]]→[[LUNĂ]/[lună] (*lună* este un substantiv pentru că este o structură simbolică care desemnează un lucru).

Regulile gramaticale. *Regula înseamnă caracterizarea unui patern sub forma unei scheme*. Ea reprezintă *șabloane / structuri / modele (template) abstracte obținute prin întărirea a ceea ce este comun inerent într-o mulțime de instanțe* (Langacker 2008:23). Cunoașterea unor structuri gramaticale este echivalentă cu stăpânirea *unui inventar vast de reuniuni simbolice care diferă unele de altele în gradul de schematicitate și de complexitate simbolică* (Langacker 2008:24) [59] . Gramatica este fundamentată de structuri simbolice, fiecare reductibilă la o împerechere formă-semnificație (Langacker 2009:2). Gramatica conține regularități de varii grade de generalitate – paterne internalizate de utilizatori pe care lingviștii le descoperă și le descriu (Langacker 2009:2). *„Gramatica nu e autonomă față de semantică, semantica nu este bine delimitată și nici în întregime compozițională iar limbajul își extrage resursele din sisteme cognitive mai generale și capacități mentale de care nu pot fi separate”* (Langacker 2009:40).

Unitățile simbolice cinematografice sunt, nu petele de lumină pe ecran (ca și analog al unităților fonologice) care mai apoi sunt computate în unități mai mari, ci sunt *unități perceptuale instanță*: fie cum e mișcarea de cameră (are sens și este apropiată de marker-ul gramatical) – indici (*cues*) de lectură - fie sunt unități deja *figurativizate* – percepții date în actul de lectură, de uz - și apoi diegetizate (reuniuni simbolice situate într-un univers conceptual-vizual sau în domenii semantice date [[O CASĂ]/[imaginea unei case]].

Pot să înțeleg o unitate simbolică ca instanțiind un lucru (A THING/ UN LUCRU) → [[O CASA]/[imaginea unei case]]. Acest lucru va avea un “comportament” - va relaționa cu alte unități reprezentate în proiecția cinematografică – astfel încât va fi considerat ca fiind un obiect într-un univers conceptual de referință, o diegeză. Imaginea unei case reprezintă o instanță a unui obiect în universul diegetic dat. O casă, ca și un obiect, este solidă și constantă în timp. O unitate simbolică care nu va respecta aceste premize – de exemplu, casa va avea zidurile moi și forma ei se va metamorfoza în timp – va fi considerată o extensie atipică a schemei obiectale. Conceptul de casă presupune o serie de inferențe care fac parte din definiția sa enciclopedică. Aceste inferențe sunt

[59] “A speaker’s knowledge of grammatical patterns resides in a vast inventory of symbolic assemblies ranging widely along the parameters of schematicity and simbolic complexity” (Langacker 2008:24).

convenționalizate și presupun o schematizare a lor: o casă are tipic un acoperiș care e sus și o fundație care e jos. Imaginea unei case „pe dos" presupune o relație cu această schemă.

Dar pot să înțeleg o unitate expresivă simbolică ca fiind o instanțiere a unei scheme formale, adică pot să categorizez în alt domeniu conceptual (de exemplu: acela de discurs vizual) și fac astfel o analiză a procedeelor formale cinematografice. (O IMAGINE) → [[IMAGINEA UNEI CASE]/[imaginea unei case]]. Imaginea unei case reprezintă o instanță a unei reprezentări a unei case.

Filmul este un text format din unități simbolice de diverse naturi ce dau acces sau sunt categorizate în diverse domenii conceptuale.

GC are o structurare de tip sistem în care unitățile subsumate unei categorii îndeplinesc o funcție similară, dar, în același timp, sunt mutual exclusive (Langacker 2009:223). Dar nu este acceptată poziția structuralistă conform căreia elementele lingvistice își derivă valoarea *numai* din poziția într-un sistem de opoziții. Sarcina importantă este de a oferi o reprezentare pozitivă în termenii conținutului conceptual și al construalului.

Procesele cognitive în GC

O serie de **PROCESE COGNITIVE** – independente - sunt utilizate și intrinsec manifestate în limbaj cum ar fi :

1/ **Asocierea.** Stabilirea unei legături psihologice între două elemente cognitive cu potențialul de a influența o procesare ulterioară ; aşa cum se manifestă în relația simbolică ;

2/ **Automatizarea.** O structură complexă poate fi automată și cere doar puțin efort conștient (cum ar fi legatul șiretului sau al cravatei) ; o structură, prin repetiție, poate să obțină o întărire progresivă (*progressive* ***entrenchement***) [60] și, eventual, poate să devină stabilită ca și unitate (Langacker 2008:16) [61] ;

3/ **Schematizarea.** Procesul de extracție a ceea ce este comun inerent în multiple experiențe pentru a junge la o concepție având un nivel superior de abstracție (Langacker 2008:17) [62] . Schematizarea poate avea loc la orice nivel de abstracție posibil (Langacker 2009:4)

Exemplu: *Ring* = **schema** = entitate circulară > obiect circular > ornament circular pe corp > bijuterie circulară pe deget = **instanțiere** ori elaborare (Langacker 2008:17).

4/ **Categorizarea** înseamnă interpretarea experienței în funcție de structuri deja existente iar **categoria** poate fi ințeleasă ca o mulțime de elemente judecate echivalente pentru un anume scop (Langacker 2008:17). Categorizarea poate fi de *elaborare* în măsura în care o structură instanțiază o schemă fără distorsiune sau poate avea o relație cu un anume grad de conflict cu schema și atunci schema este un prototip (relație de *extensie*) (Langacker 2009:4). *O expresie particulară este categorizată de mai multe scheme fiecare reprezentând o fațetă a structurii sale* (Langacker 2009:4).

Daca A aparține unei categorii, atunci el poate fi utilizat pentru a categoriza o altă structură, B care, în acest caz, va deveni un membru al categoriei. Categorizarea are loc când A

---

[60] "Asocierea repetata a unui stimul complex du o anumita categorie determina activarea mai rapida a categoriei respective intr-o sarcina de recunoastere a stimulului, chair daca categoria respectiva nu face parte din nivelul de baza" Miclea 2003:135-6).

[61] Vezi o definitie a *schemei* ca structura (pattern) de activare a unor descriptori sau trasaturi enciclopedice implementata pe o retea neuronala la Miclea (2003:49) "daca, deschizand usa unei biblioteci, intrezarim o biblioteca, ne asteptam sa gasim in acelasi loc si carti, un scaun de birou, dar nicidecum un WC sau o cada de baie. Acest pattern de activare format prin propagarea starii de activare, excitativ spre unele unitati si inhibitiv spre altele, reprezinta schema cognitiva a unui birou".

[62] « the process of extracting the commonality inherent in multiple experiences to arrive at a conception representing a higher level of abstraction » (Langacker 2008:17).

este schematic pentru B, astfel încât B elaborează sau instanțiază pe A (A→ B). B este integral compatibil cu A, dar este caracterizat cu mai multă precizie și detaliu.

Exemplu: *Ring*

(a) entitate circulară → arena circulară

(b) A = arena circulară - - > B = arena rectangulară. A este **prototip** și B o **extensie** a lui (marcat ca - - >)

Unitățile lexicale pot fi ordonate în funcție de gradul lor de schematicitate sau specificitate

(5) entitate → creatură → animal → câine → pudel

do → act → propel → throw → fling

În memorie – modul de stocare uman – schema are și o latură 3D și o latură de „computaționalitate" obținută din combinarea unui set de trăsături invariante, „primitive volumetrice" și „scheme preconceptuale" în recunoașterea obiectelor (Marr 2010:305-320 și Noe & Thomson 2002:259 sq). „În film cunoaştem un obiect atunci când ştim cum poate fi văzut indiferent de poziția în care a fost actual vizualizat. Cunoașterea noastră a obiectului este de așa natură încât putem să ne imaginăm că ne mișcăm înăuntrul spațiului și putem să preluăm diverse unghiuri de vizualizare fără a altera obiectul cunoscut. Obiectul capătă o calitate "ideală" sau "abstractă". Cunoscând cum obiectul ar putea fi văzut este foarte aproape de a imagina un obiect care nu e vizualizat deloc" (Branigan 1992:15). Givon amintește că, în domeniul limbajului natural, construcțiile gramaticale nu sunt amintite de interlocutori ci doar informația lexicală și propozițională (Givon 2005:107-108). Modelele mentale pe care construcțiile gramaticale le manipulează și le activează sunt automate, implicite și sub-conștiente. Structurile gramaticale utilizate în discurs sunt uitate în profitul informațiilor propoziționale și a structurii coerente multi-propozițională.

Semantica enciclopedică

Sensul lexical are o structurare enciclopedică. El este generat de *maniera particulară de a accesa un corp deschis de cunoștințe* (*open-body*) *care este conectat la un anume tip de entitate* (Langacker 2008:39) [63] . Componentele de cunoaştere (elementele din corpusul de cunoştinţe) au diferite grade de centralitate. Unitățile lexicale rezidă în căi convenționale de acces la domenii de cunoștiințe – nu exclusiv lingvistice – care sunt *evocate variabil și probabilistic* (Langacker 2008:39) [64] .

Pragmatica cognitivă

Pentru GC este adoptată semantica enciclopedică. Pentru GC un item lexical (un cuvânt) are o serie de semnificații (este polisemantic). Semnificațiile sunt convenționalizate în grade diferite (unele sunt prototip, altele sunt schemă și altele sunt relații de categorizare prin care se formează o rețea) (Langacker 2008:37). Semnificația este (i) consolidată în mintea indivizilor și (ii) convențională pentru membrii unei comunități de vorbire (a *speech community*) - dar numai un număr limitat de semnificații satisfac aceste criterii și se califică ca și unități lingvistice (Langacker 2008:38).

[63] Despre distinctia enciclopedie vs dictionar si cunostintele enciclopedice la Umberto Eco, *A Theory of Semiotics*.

[64] http://www.visualthesaurus.com = un dictionar bazat pe tipicalitate si pe noduri de acces. Vezi deasemenea prezentarea unei retele conexioniste de reprezentare a cunostintelor formata din descriptori și probabilitati de coocurență la Rumelhart, Smolensky, McClelland si Hinton, 1986, apud Miclea 2003:47; retea conectionista :37 sq)

Avem o *gradație de la noi interpretări (through incipient senses) la semnificații lingvistic stabilite* (Langacker 2008:38). *Semnificația lexicală nu este nici total liberă* (pentru că expresia evocă o anumită zonă de cunoștințe și specifică o cale particulară de acces) *nici total fixată* (pentru că centralitatea – accesul preferențial – este o chestiune de gradualitate și poate fi înlăturată de factori contextuali). GC adoptă o perspectivă realist lingvistică și psihologică. N*ici o graniță discretă nu poate fi trasată între cunoștințele lingvistice și cele extralingvistice* – o asemenea graniță este trasată empiric, nu impusă *a priori* (Langacker 2008:39). Putem da unor expresii complexe un nivel de semnificatie pur lingvistică? Nu, deoarece părțile componente nu au semnificații lingvistice clar delimitate (ci reprezintă *building blocks*, sunt construite flexibil, sunt căi convenționale de acces ale unui domeniu de cunoștințe – ne exclusiv lingvistice – care sunt evocate periodic și probabilistic (într-o gradație lingvistic /vs/ nonlingvistic) (Langacker 2008:41).

În cazul expresiilor complexe cât e semantică și cât e pragmatică? Perspectiva clasică e modulară și compozițională (sensul expresiei complexe derivă din semnificația părților sale) ceea ce implică o distincție clară între semantică (semnificația e determinată compozițional) și pragmatică (interpretarea e o chestiune de context) (Langacker 2008:40). *Pentru GC semantica și pragmatica formează o gradație fără o limită precisă* între cele două, dar care prezintă la extreme fenomene care sunt indiscutabil ale uneia sau alteia (Langacker 2008:40).

Când producem sau înțelegem expresii lingvistice ne angajăm în procese elaborate, sofisticate de construcție conceptuală. Ele fac apel la sensuri lexicale și paterne de compoziție, la principii de ***interpretare*** *ca metafora, amestecul (blending), construcția de spații mentale și invocarea entităților fictive (capacitatea imaginativă), dar și la cunoștințe generale și contextuale*, (Langacker 2008:41).

Exemplu

Utilizând metafora ((un) ***struț încăpățânat*** = (a) *stubborn ostrich*) când te adresezi unui personaj uman, atunci domeniul sursă (***struțul***) și trăsăturile sale relevante sunt proiectate pe domeniul țintă (***omul***) și, în consecință, se creează concepția amestecată a unei persoane care exhibă comportamentul struțului de a-și îngropa capul în nisip pentru a evita de a înfrunta problemele (o serie de cunoștințe generale ce aparțin credințelor populare). Această creatură este fictivă; nimeni nu crede că ea există, iar afirmația că această creatură „refuză să accepte existența pragmaticii" (*refuses to contenance the existence of pragmatics*) induce construcția de spații mentale de credință (*belief*) și o atitudine specifică: credința atribuită acestei creaturi că pragmatica nu există. Atitudinea că aceasta nu ia în considerare ideea că pragmatica ar exista creează un spațiu mental în care pragmatica există ca o ocurență potențială imaginară și o entitate virtuală care contemplă existența posibilă a pragmaticii este conjurată pentru a indica ceea ce ar fi fost să fie cazul, dar în mod actual nu este (Langacker 2008:41).

A1.1.3. Semnificația ca și conceptualizare

Pentru GC semnificațiile se găsesc în mintea vorbitorilor care produc și înțeleg expresiile [65] (Langacker 2008:27). Aceasta poziționare teoretică se opune poziției *platonice* (unde semnificația este non corporală: adică conceptul de „cerc" este o entitate matematică; o poziție transcedentală), poziției *obiectiviste* (unde semnificația este mulțimea condițiilor sub care e adevarată propoziția – o formă de corespondență cu realitatea exterioară; v si Buckland 2000:39sq) precum și poziției *interactive* (unde semnificația este non localizată, ci este negociată de interlocutori în contextul fizic, lingvistic, social și cultural și este distribuită în comunitatea de vorbitori, în condițiile pragmatice ale actului de vorbire, în lumea înconjurătoare) (Langacker 2008:28). Pentru Langacker cele două poziții: cognitivă și interactivă, nu se exclud, ci sunt compatibile.

[65] "Meanings are in the heads of the speakers who produce and understand the expressions"

Cogniția este ancorată (*grounded*) în percepție și în experiența corporală. Conceptualizările sunt conceptualizări **ale** (of) unei fațete ale lumii (care pot fi lumea reală, lumile mentale, chiar și experiența mentală însăși) (Langacker 2008:29). Circumstanțele de context relevante sunt parte din semnificația unei expresii emise în context (Langacker 2008:29).

(Exemplu: *deschide mai mare*, în cazul în care expresia e rostită în contextul "la dentist", atunci deschid gura și nu deschid ușa cabinetului), dar semnificația unei expresii rezidă în activitatea de conceptualizare a vorbitorilor individuali (Langacker 2008:29).

Descrierea semnificației reprezintă semnificația unei expresii pentru un singur vorbitor (reprezentativ) (Langacker 2008:30). ***Semnificația este identică cu conceptualizarea;*** *semnificația nu inseamnă concepte, ci conceptualizări* [66] . ***Semnificatia*** *cuprinde* (1) atât concepțiile noi cât și cele stabilite; (2) nu numai noțiuni "intelectuale", dar și experiențe senzoriale, motorii și emoționale; (3) înțelegeri ale contextului fizic, lingvistic, social și cultural; și (4) concepțiile care se dezvoltă și se desfășoară în timpul de procesare (mai degrabă decât manifestate simultan). Astfel încât, dacă anumite "concepte" sunt înțelese ca fiind statice, conceptualizarea nu este statică (Langacker 2008:30) [67] .

Conceptualizarea este dinamică

O conceptualizare are o desfășurare temporală, are un aspect temporal de succesiune ceea ce face naturalețea imaginii în mișcare (fie obiectul in-cadru fie camera de filmat) și coincidența ori non-coincidența unei conceptualizări a unui proces cu cea exprimată de către unitățile simbolice cinematografice. Și o fotografie poate să instanțieze o schemă – o conceptualizare – dinamică.

Conceptualizarea rezidă într-o procesare cognitivă

"*Conceptualizările rezidă în procesarea cognitivă*. A avea o anumită experiență mentală rezidă în ocurența unei anumite forme de activitate neurologică" (Langacker 2008:31) [68] .

Conceptualizarile pot fi descrise sau **fenomenologic** (caracterizăm experiența mentală *per se*) sau din punctul de vedere al **procesării** (caracterizăm activitatea de procesare care o constituie). Ceea ce experimentăm ca și proeminența entităților concepute este în mod rezonabil atribuit unui nivel înalt de activare neuronală. *Orice ordonare conceptuală sau acces mental secvențial implică o serialitate corespunzătoare în procesarea care o constituie* (Langacker 2008:31).

Exemplu : lectura alfabetului în care procesele neuronale și rutinele de procesare se activează în lanțul format din unitatea precedentă și unitatea succesor (Langacker 2008:31).

Conceptualizarea are o dimensiune temporală (Langacker 2008:31). Conceptualizarea este dinamică. Ea se desfășoară în timp de procesare și deasemenea, pentru că rutina sau *calea specifică de desfășurare reprezintă un aspect semnificativ / important al experienței mentale* (Langacker 2008:32).

Exemplu: 2 experiențe mentale diferite și semnificația lingvistică diferită

a/ *o linie de copaci se întinde de la* ***autostradă*** *la* ***râu.***
b/ *o linie de copaci se întinde de la* ***râu*** *la* ***autostradă***.

---

[66] meaning is not identified with concepts but with conceptualization" (Langacker 2008:30).

[67] (1) both novel and established conceptions; (2) not just "intellectual" notions, but sensory, motor, and emotive experience as well; (3) apprehension of the physical, linguistic, social, and cultural context; and (4) conceptions that develop and unfold through processing time (rather than being simultaneously manifested). So even if "concepts" are taken as being static, conceptualization is not." (Langacker 2008:30).

[68] "Conceptualizations reside in cognitive processing. Having a certain mental experience resides in the occurrence of a certain kind of neurological activity" (Langacker 2008:31).

Concepțiile au o latură nontransparentă (nu reflectă simplu și direct lumea), ci se află sub prevalența unor dispozitive imaginative și a unor construcții mentale, adica ceea ce numim lumile imaginare (ca în filme, basme, *soap opera*, mitologie și teorii lingvistice) și spațiile mentale (situațiile ipotetice, credințele unei persoane, o situație într-un timp și spatiu dat precum și conținutul relatării) (Langacker 2008:35).

A1.1.4. Conceptualizarea și construalul

Semnificația înseamnă "conceptualizarea asociată expresiei lingvistice" (Langacker 2008:4). Semnificația unei expresii depinde de un **substrat conceptual** (*background knowledge*); iar *o expresie impune un **construal** particular* (Langacker 2008:4). **Simbolul** reprezintă asocierea între o structură semantică și o structură fonologică, astfel încât unul îl poate evoca pe celălalt (Langacker 2008:5).

"Constructele esențiale propuse pentru descrierea semantică (e.g. diverse feluri de proeminență) sunt aplicabile oricărui domeniu cognitiv și independent de orice mod de prezentare" [69] (Langacker 2008:12)

Semnificația unei expresii presupune un **substrat conceptual**, adică :

1/ concepții evocate sau create în discursul anterior;

2/ angajamentul în evenimentul de vorbire (*speech event*), ca parte a unei interacțiuni sociale a interlocutorilor;

3/ înțelegerea contextului fizic, social și cultural și

4/ orice domenii care s-ar dovedi relevante printre care și fenomenele imaginative (metafora, amestecul, fictivitatea și construcțiile de spații mentale) (Langacker 2008:42).

Nu există o semnificație particulară lingvistică și una non lingvistică (aplicabilă în cazul de față expresiilor audiovizuale). Conceptele descriptive pentru semnificație utilizate în GC pentru limba naturală sunt aplicabile și semnificației generate în relația cu alte moduri de expresie. Relația de simbolizare are loc între un conținut conceptual și o structură expresivă ce instituie un construal (acele pete proiectate pe ecranul de cinema). Se poate deasemenea spune că textul filmic este produsul unui limbaj (ale cărui noțiuni descriptive le vom elabora în continuare).

Semnificația reprezintă „o conceptualizare dinamică, interactivă, imagistică (analogică, non propozițională), imaginativă (ce cuprinde metafora, amestecul [*blending*], fictivitatea și spatiile mentale)" (Langacker 2008:50sq).

Conceptualizarea implică un **conținut conceptual** (o **matrice de domenii cognitive** fundamentale și non-fundamentale) și un **construal** impus (*o formă particulară de a viziona o scenă;* un mod particular de a percepe acel conținut) (Langacker 2008:43). Ea *are un grad de specificitate.* Nivelul de specificitate apare în exemplul *paharul cu apă* (mai specific) /vs/ *containerul cu lichid* (mai puțin specific).

Conținutul conceptual ***reprezintă o matrice de domenii cognitive***. O semnificație rezultă din impunerea unui construal asupra conținutului oferit de un **domeniu** (basic sau non basic), *un **cadru** sau un **ICM*** (Idealized Cognitive Model) (Langacker 2008:46-7).

Construalul reprezintă faptul că orice semnificație a unei expresii încorporează o manieră particulară de a construi sau elabora conținutul semantic evocat [70] .

Exemplu: concepția unui pahar pe jumătate plin este codificată lingvistic de maniere diferite:

1/ *paharul cu apă* = desemnează containerul

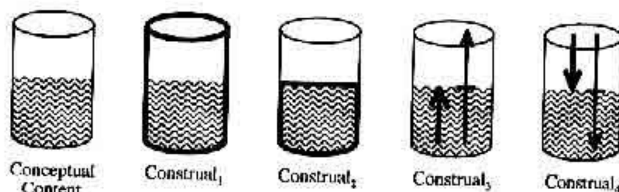
[69] "The essential constructs proposed for semantic description (e.g. various kinds of prominence) are applicable to any cognitive domain and independent of any particular mode of presentation" (Langacker 2008:12).

[70] "an expression meaning always incorporates a particular way of construing whatever content is evoked", (Langacker 2008:95) "every element evokes some content (however schematic it might be), and conversely, any content evoked is construed in some fashion" (Langacker 2008:43).

2/ *apa din pahar* = desemnează lichidul dinăuntru

3/ *paharul e pe jumătate plin* = relația dintre volumul ocupat de lichid și potențialul de volum este profilată

4/ *paharul e pe jumătate gol* = la fel, dar din perspectiva opusă



Un alt exemplu presupune conținutul conceptual definit ca o călătorie cu mașina și este o instanță a schemei „originea-calea-scopul" (*source-path-goal*) (fig.0) și trei construale diferite ale acestui script. Fig.1 pune în evidență originea căii de străbătut, fig.2 indică drumul sau calea iar fig.3 face proeminentă ținta sau locul de atins. Ceea ce nu este reprezentat vizual are o prezență conceptuală de fundal iar figura grafică are o proeminență de prim plan conceptual.



Fig.0

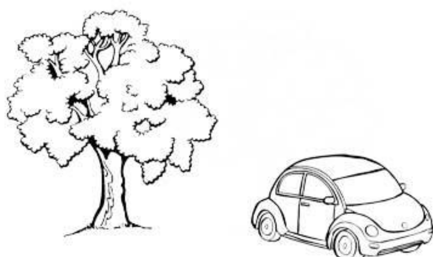


Fig.1



Fig.2

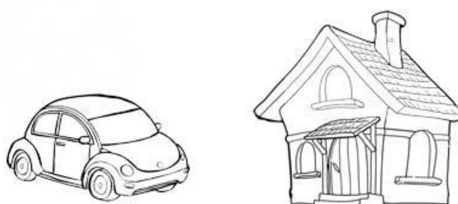


Fig.3

Fig.4 reia conținutul conceptual reprezentat în fig.0, dar profilează elementele în adâncime.



Fig.4

A1.1.5. Schema

Schema în Gramatica Cognitivă

Schemele sunt matrice pentru expresii. Ele reprezintă ceea ce este comun mai multor expresii. Schemele sunt analoage expresiilor pe care le caracterizează și *diferă doar în gradul de*

abstractizare (Langacker 2009:2). Pe scurt o schema este un concept supraordonat care specifică elementele comune sau ceea ce au în comun mai multe concepte specifice (Tuggy 2007:83 sq). Conceptele specifice sunt **instanțieri** sau **elaborări** ale schemei. Diferența dintre schemă și elaborare constă în gradul de specificitate, de detaliere; schema este mai abstractă și este compatibilă cu mai multe opțiuni posibile. Toate conceptele umane sunt schematice într-un grad diferit. Exemple de relaționare între concepte pe axa schematicității pot fi: lucru →animal→mamifer→rozător→veveriță→veveriță de teren sau a se mișca→a face o locomoție→a fugi→a sprinta. Săgeata → indică faptul că termenul din stânga este „schematic pentru” iar cel din dreapta este „o elaborare a”. Schematicitatea are loc atunci când conceptualizatorii (subiectul uman) compară structuri mentale și percep similarități între ele. Actul de comparație este asimetric căci compară o structură *țintă* cu un *standard*. Gradul de recunoaștere a standardului în țintă este un parametru de diferențiere între comparații. Relația poate fi de **schematicitate deplină** (*full schematicity*) (A→B) atunci când toate trăsăturile standardului sunt păstrate în țintă sau de **schematicitate parțială** sau **extensie** (A - - > B) atunci când există o omisiune, contravenție sau distorsiune a specificărilor standardului. Dacă o comparație mentală și o judecată de acest gen este repetată are loc o facilitare a reactivării relației și are loc o înrădăcinare și relația devine convențională. *În consecință structura cognitivă nonlingvistică devine lingvistică dacă această structură este utilizată ca parte a unei structuri fonologice sau semantice (ori expresive)*.

Dar este de notat că nimic nu împiedică o comparație inversă în care ținta devine standardul și standardul este perceput ca țintă. Atunci când există o schematicitate parțială într-o direcție poate exista același mecanism și în direcție opusă, A - - > B și B - - > A pot avea loc (Tuggy 2007:86).

În GC paternele gramaticale sunt reprezentate prin scheme. O construcție gramaticală este o schemă abstractizată dintr-o serie de expresii necesară pentru a identifica ceea ce le este comun (la orice nivel de specificitate). Expresiile și paternele pe care le instanțiază sunt la fel în natura lor fundamentală iar diferența este numai în gradul de specificitate. Atunci când sunt convenționalizate pentru o comunitate de vorbitori ele sunt unități lingvistice și unități lexicale (Langacker 2009:2). Conceptele supraordonate sunt generalizări și ca atare există în mintea vorbitorilor ca și scheme. Ceea ce este numit de alte gramatici ca „regulă”, „patern” sau „template” (șablon ori tipar) sunt în GC scheme. Este o chestiune empirică dacă aceste scheme sunt parte din sistemul lingvistic al vorbitorilor; dacă nu sunt, atunci ele sunt doar pentru descrierea operată de lingvist.

Un aspect important este dat de faptul că orice act de comparație care duce la o judecată de schematicitate parțială implică activarea specificărilor pe care le au în común entitățile comparate și, în măsura în care aceste specificări formează un concept coerent, el va tinde să fie schematic pentru cele două entități comparate (Tuggy 2007:87). Astfel relația de tip A→B tinde să faciliteze stabilirea lui C, adică schema care subsumează pe A și B. schemele sunt imanente în elaborările lor. Pentru că, prin definiție, specificările lui C sunt imanente sau prezente în A și B, atunci de câte ori A sau B e activat și C este activat. Dacă ne gândim la „veveriță” atunci activăm și „rozător”, „mamifer”, „animal” etc. (v figura. 4.1 Tuggy 2007:88)

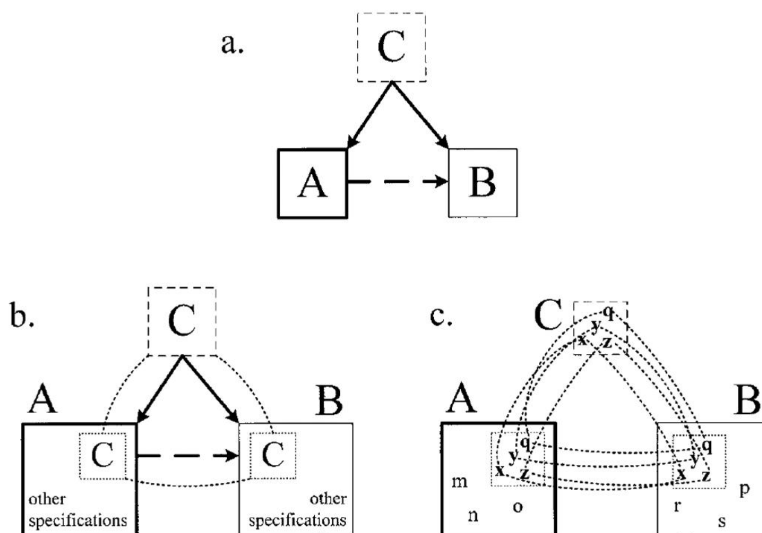


Figure 4.1. Extension tends to facilitate establishment of schemas

Relația de schematicitate este centrală pentru caracterizarea categoriilor. Categoriile nu sunt definite numai prin trăsături necesare și suficiente și permit și categorizări pe baza comparației cu un prototip al categoriei. O elaborare dată poată să aparțină mai multor categorii sau clase; poate elabora mai multe scheme în același timp. Între elaborare și o schemă are loc o relație de sancțiune. Structurile elaborare, să spunem nestabilite convențional în limbă, sunt judecate ca bine formate în gradul în care sunt sancționate de structuri bine formate. Paternele schematice sancționează atât structurile stabilite cât și cele noi, iar o nouă structură este acceptabilă automat în cazul în care elaborează direct o schemă sau un set de scheme bine elaborate (Tuggy 2007:100). În cazurile extreme poate să nu existe o sancțiune clară și o structură poate fi inventată și apoi prin repetiție constantă să devină stabilită. Analogía servește ca bază pentru o schemă incipientă (102).

Limbajul figurativ

Metaforele și metonimiile presupun extensii de la un standard (sensul „literal”) la o țintă (sensul „figurativ” (102). În cazul metonimiei configurația particulară (construalul) rămâne constant iar conținutul conceptual se schimbă iar în cazul metonimiei conținutul rămâne constant iar profilul se schimbă. În cazul metaforei rezultatul este extragerea unei scheme coerente față de care sensul literal și figurat sunt instanțe (103).

Schema în film după Branigan

Pentru Branigan definiția schemei este mai apropiată de modelele cognitive idealizate căci e formată din „informațiile pe care le deține o persoană, sunt legate sau asociate în forme care pot fi definite. O **schemă** este *un tip de structură mentală care face ca informația ori cunoștințele să aibe coerență. Poate fi concepută ca un set de așteptări gradate despre experiența într-*un domeniu *bazat pe interpretările experiențelor trecute; un set de așteptări și abilități bazate pe un cluster de categorii împreună cu constrângerile lor.* Efectele sale nu se bazează pe o semiotică (poziție diferențială, contraste negative, reguli arbitrare sau numai inducție), ci pe *inferențe (precum abducția, modelarea, proiecția, ipotezele, exemplificările, prototipele, metafora, șabloanele, încercarea și eroarea, comparațiile pozitive, judecățile de probabilitate și alte strategii de raționalizare*). O schemă nu se definește după condiții necesare și suficiente. Ci pare mai degrabă *o euristică explicativă structurată pentru a rezolva problemele repede și pentru a ordona atenția și comportamentul în situațiile cotidiene. O schemă testează și rafinează data senzorială și data*

testează adecvarea criteriilor (implicite) încorporate în schemă. O schemă este aranjată într-o ierarhie cu alte sub și supra cadre de cunoaștere" (Branigan 2006:304 n.16)

Schema în film după Bordwell

La Bordwell schema se apropie mai degrabă de funția unei reguli gramaticale, de un patern abstract. Schemele sunt *„rutine cinematografice stilistice definite ca practici standardizate de fabricație"* (Bordwell 2005:4); (de exemplu continuitatea în era filmului mut definită ca suită de *singles*, cea mai amestecată a filmului sonor și planurile cu *tracking* circular de astăzi) De exemplu, o utilizare continuă a *trackingului* circular apare în *Batman. The Dark Knight* (Cristopher Nolan, 2008) [min. 53:30]. Alte rutine sunt dialogul față în față: *continuity* și *intense continuity* (*stand and deliver* sau *walk and talk*). O altă rutină codificată este privirea off-cadru care indică spectatorului începutul unei subnarațiuni (o narațiune delegată personajului) (Gaudreault & Jost 2004:55).

A1.1.6. Schemele vizuale (*image schemas*)

Introducere

Conceptualizările utilizează scheme vizuale (**image schemas**) definite ca "*paterne de activitate abstrase din experiența corporală cotidiană și care aparțin viziunii, spațiului, mișcării și forței... ele sunt structuri "preconceptuale" care dau naștere la concepții mai elaborate și mai abstracte* (sau le dau scheletul de organizare) prin combinare și proiecții metaforice" (Langacker 2008:32) [71] (vezi și Oakley 2007:214-235). Schemele vizuale sunt, ca și procese mentale, paterne de activitate, și explică dinamicitatea intrinsecă a conceptualizărilor. Metaforele tind să caracterizeze abstractul în termenii concretului. Un număr redus de metafore conceptuale utilizează domenii semantice din experiența corporală pentru a structura concepte umane mai abstracte (Rohrer 2007:32). De exemplu, metafora „*a cunoaște este a vedea*" prezintă domeniul cunoașterii (abstract) în termenii mai concreți ai vederii.

Exemplu

Vezi ilustrația la conceptul de ENTER format din schemele *Obiect, Sursa-Calea-Tinta* și *Container-Conținut.*

Conceptualizarea și schemele vizuale

Structura conceptuală este formată din **scheme vizuale** (***image schemas***). (/Vs/ modelul computațional Fodor, 1979 și Jackendoff, 1983 sau paradigma simbolică clasică, Miclea, 2003:36 sq). Descrise ca *paterne schematizate de activitate abstrase din experiența corporală cotidiană, mai ales din domeniul viziunii, spațiului, mișcării și forței*. Ele sunt ***structuri "preconceptuale***" care dau naștere, prin combinare și prin proiecții metaforice, unor structuri mai elaborate și mai abstracte de concepție.

Exemplu: ENTER

[71] "the nature of a mental experience is reflected more directly in a complex image than in a complex formula" (lang, 33).

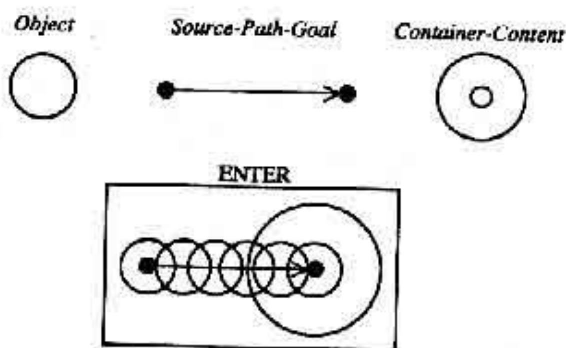


FIGURE 2.1

Nu există o limită clară între conceptele simple și ***abilitățile cognitive***, (putem descrie *roșul* ca un concept minimal sau ca abilitatea de a percepe această culoare) (Langacker 2008:34). De exemplu, vorbim de abilitatea de a percepe, de a detecta un contrast (*contrast*), de a grupa o mulțime de elemente constitutive (*group*), de a scana mental într-un domeniu (*extension*) (Langacker 2008:34). Percepem *o minge* (*a ball*), obiect fizic, la nivel jos, automat, dar aceeași capacitate se manifestă când grupăm elementele constitutive ale unui obiect : *alfabet*, *arhipelag*, *livadă*, *echipă*, *vraf* (*stack)* (Langacker 2008:35).

Exemplu film pentru schema *sursa-calea-ținta* : *Lola rennt / Run, Lola, run* (Tom Tykwer, 1998) ori *Apocalypto* (Mel Gibson, 2006).

Schemele vizuale și corporalizarea (*embodiment*)

Expresiile lingvistice sunt definite ca decupaje în domenii de experiență, ele însele construite pe domenii primitive sau minimale. Acestea ocupă nivelul cel mai de jos al complexității conceptuale ; ele „furnizează spațiul reprezentațional primitiv necesar emergenței oricărei concepții ori conceptualizări particulare” (Petitot 1990:11). Schema de imagine este un patern recurent, o formă sau o regularitate în acțiunile, percepțiile și concepțiile noastre. Aceste paterne iau naștere ca structuri cu sens pentru noi mai întâi la nivelul corpului: mișcările corporale în spațiu, manipularea obiectelor și interacțiunile noastre. De exemplu, schema „*container*” structurează experiențele noastre recurente de a pune obiecte în și de a scoate obiectele dintr-un spațiu delimitat. Acest patern funcționează în modalitatea senzori-motorie a containerelor fizice și în experiența vizuală a urmăririi mișcării unor obiecte în sau în afara unei arii limitate sau a unui container. Este important de a remarca faptul că o schemă de imagine este experimentată inter-modal; de exemplu, utilizăm modalitatea vizuală pentru a ghida experiența tactilă sau chinestezică atunci când operăm în interiorul unui container și apucăm un obiect (Rohrer 2007:35). Aceste paterne pot fi extinse metaforic pentru a structura experiențe nonfizice, nontactile și nonvizuale. Schemele de imagine sunt „structuri de sens preconceptuale corporalizate”. Ele sunt la nivelul dezvoltării psihicului copilului produse înaintea gândirii conceptuale accesibile cu ajutorul limbii (vezi Mark Johnson, 1987:29 apud Rohrer 2007:35 și lucrările lui Daniel Stern (1985) și Andrew Meltzoff). Paternele de afect descrise de Stern în dezvoltarea prelingvistică a copilului corespund acestor scheme de imagine care au o structură ce se împărtășește intermodal. Pe de altă parte schemele de imagine subtind metaforele conceptuale. De exemplu, putem extinde metaforic experiențele emergente pentru a caracteriza experiențe non spațiale cum ar fi „a *cădea* într-o depresie” sau „a fi *pierdut* într-un ziar”. Schemele de imagine oferă o bază preconceptuală pentru metafore atât într-un sens dezvoltațional cât și structural. Ele pot fi considerate „structuri perceptuolingvistice” ce păstrează de o manieră topologică contururile experienței perceptuale (Rohrer 2007:37).

Ipoteza fundamentală a perspectivei cognitive asupra semnificației ține de natura sa corporalizată. Astfel, aceleași structuri neurale sunt angajate în percepție și concepție: „așa cum imaginarea vizuală împarte și se construiește pe procesele creierului și corpului pentru a percepe imagini vizuale, așa și structura conceptuală în mod obișnuit împarte și se construiește pe procese perceptuale” (Rohrer 2007:37). Mecanismele neurale care sunt responsabile de activitățile de „nivel jos” cum ar fi percepția și mișcarea sunt esențiale pentru abilitățile de „nivel înalt” cognitive cum ar fi rațiunea și conceptualizarea.

Concepte minimale în domenii de experiență

Spațiu: linie, unghi, curbură
viziune: luminozitate, culori focale
timp: precedența
kinestezic: exercitare a unei presiuni musculare (Langacker 2008:33)

Pentru Lakoff (1987) ele sunt *scheme de imagine kinestetice generate de experiența corporală* ; sunt structuri simple generate de către corp : sus/jos; centru/periferie; fața/spate; parte/întreg; sus/jos; înăuntru/afară, calea, legătura, forțele etc. Ele sunt direct constrânse de dimensiunile corpului uman. Aceste structuri corporale reprezintă o bază pentru gândirea abstractă, rațională, cu ajutorul schemelor de imagine și a strategiilor creative – metafora și metonimia – care proiectează și extind aceste structuri din domeniul fizic în domeniul abstract al conceptelor. Prin metaforă, dupa Johnson (1987), utilizăm structuri – paterne – rezultate din experiența fizică a corpului pentru a organiza înțelegeri mai abstracte ale fenomenelor (Johnson 1987:xv).

Concepte configuraționale independente de domeniu

Independente de domeniu, dar configuraționale sunt schemele: contrast, limita, schimbarea, continuitatea, contactul, includerea, separarea, proximitatea, multiplicitatea, grupul, punct /vs/ extensie (Langacker 2008:33).

ARHETIPELE CONCEPTUALE - Langacker

Ele sunt fundamentale în sensul în care sunt înțelese ca și *gestalt*-uri conceptual coerente. Nu există o limită clară între concepții simple și anumite **abilități cognitive** fundamentale (Langacker 2008:34).

1 Obiectul fizic

”Obiect aflat într-o locatie, obiect în mișcare în spațiu, corpul uman, fața umană, întregul și părțile sale, conținător fizic și conținutul său, a vedea ceva, a ține în mână ceva, a da ceva cuiva, a exersa o forță pentru a obține o schimbare, o întâlnire față’n față” (Langacker 2008:33).

2 Scena-locația

Organizarea unei **scene** ca un decor global (***global setting***) și mai mulţi **participanţi** mobili.

Decorul tipic: camera-încăperea, clădirea sau regiunea geografică. Fiecare participant e într-o **locatie;** participanții **interacționează** unii cu alții, dar **ocupă** o locație în decor (*setting*) (Langacker 2008:355).

3 Modelul bilei de biliard (Billiard-Ball Model)

"Gândim că lumea noastră e populată de obiecte discrete fizice. Aceste obiecte sunt capabile să se mişte în spaţiu şi să aibe contact unele cu altele. Mişcarea e generată de energie (…) iar când mişcarea rezultă din contactul fizic de forţă, atunci energia e trasmisă de la obiectul care mişcă la cel care suferă impactul care va fi pus în mişcare pentru a participa la alte interacţiuni" (Langacker 2008:103, 355) [72] . (Langacker 2009:148).

În film avem potrivirea orientării a două mişcări în două planuri, numită *cinematic ampliation* (Carroll 1996:169 sq).(După studiul lui Albert Michotte, *The Perception of Causality*, 1963, conservarea unui proces de la obiectul în mişcare A şi obiectul în mişcare B).

4 Acţiunea în lanţ

"O serie de interacţiuni de forţă … fiecare implicând transmiterea energiei de la un participant la următorul" (Langacker 2008:356) [73] . Această schemă este dezvoltată în gramatica lui Leonard Talmy sub numele de „dinamica forţei" (*Force Dynamics*) (vezi De Moulder 2007:294-317). În această perspectivă teoretică expresiile lingvistice activează o serie de reprezentări mentale ale interacţiunile bazate pe forţe şi pe relaţii cauzale. Paternele de dinamică a forţelor sunt formate din opoziţia a două forţe care, în limbaj, capătă roluri semantice de tipul: agonistul (participantul care capătă focalizarea atenţiei) şi antagonistul (entitatatea care se opune).

Regăsim acţiunea în lanţ la nivelul mişcării obiectelor în planuri succesive sau mişcări de cameră în planuri succesive (Carroll 1996:172). Exemplele sale sunt *Man With a Movie Camera* (Dziga Vertov, 1928) şi *Rude Awakening* (Warren Sonbert, 1975).

5 Rolurile arhetip

Decorul (*Setting*), **locaţia** şi **participantul. Agent** (individ care iniţiază o acţiune) /vs/ **pacient** (ceva care suferă o schimbare internă a stării (de exemplu: ceva se sparge, se topeşte sau moare) (Langacker 2008:356). **Instrument** (ceva utilizat de agent ca să afecteze o altă entitate), **experiencer** (ceva care experimentează o experienţă mentală, intelectuală, perceptuală sau emotivă), **mover** (orice se mişcă), **zero** (participanţi cu rol conceptual minim sau nondistinctiv) (Langacker 2008:356).

6 Stage model – modelul de scenă (v infra)

Modelul de scenă cuprinde: câmpul maxim de vizualizare (**maximal field of view)**, zona pe scenă (the **onstage region)** şi focalizarea atenţiei (the **focus of attention)** corespund fiecare cu aria maximă a unei expresii (an expression's **maximal scope**, (MS)) aria imediată (**immediate scope** (IS)) şi profilul ei (**profile**) (Langacker 2008:356).

[72] "We think or our world as being populated by discrete physical objects. These objects are capable of moving about through space and making contact with one another. Motion is driven by energy (…) when motion results in forceful physical contact, energy is transmitted form the mover to the impacted object, which may thereby be set in motion to participate in further interactions" (Langacker 2008:103, 355).

[73] "A series of forceful interactions … each involving the transmission of energy from one participant to the next" (Langacker 2008:356).

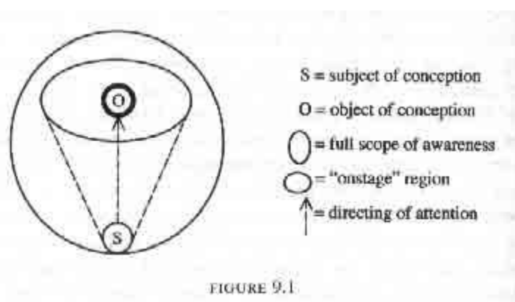


FIGURE 9.1

7 Evenimentul de vorbire (Speech event)

Include noțiunea de a vorbi, a asculta, a se angaja într-o acțiune socială și actele de vorbire fundamentale (*basic speech acts*) (a afirma, o ordona, a cere, a promite) (Langacker 2008:357).

8 Aranjamentul de vizionare implicit (Default Viewing Arrangement - DVA) AVI

Aranjamentul de vizualizare implicit este format din „*doi interlocutori care se află împreună într-o locatie fixă utilizând un limbaj comun pentru a descrie ocurențe din lumea din jurul lor"* (Langacker 2008:73 sq) [74] (Langacker 2008:357)

Exemplu: *The lamp is on the table*; *John kissed Mary*

Pentru că este vorba de un caz implicit *acest aranjament tinde să fie invizibil*. Dar el este o parte esențială a substratului conceptual care susține semnificația unei expresii și îi modelează forma. El devine vizibil în cazurile de devianță de la el (de exemplu în întrebari sau ordine). (Langacker 2008:74). (vezi și Langacker 2008:261 și p 467).

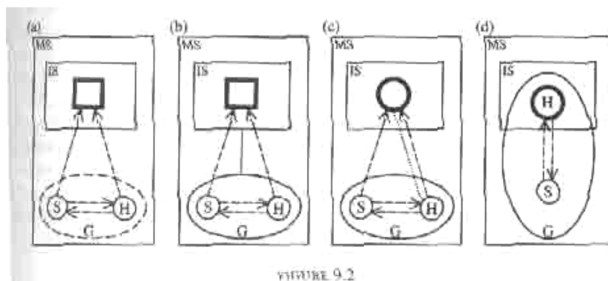


FIGURE 9.2

[74] "two interlocutors being together in a fixed location using a shared language to describe occurrences in the world around them" (Langacker 2008:357).

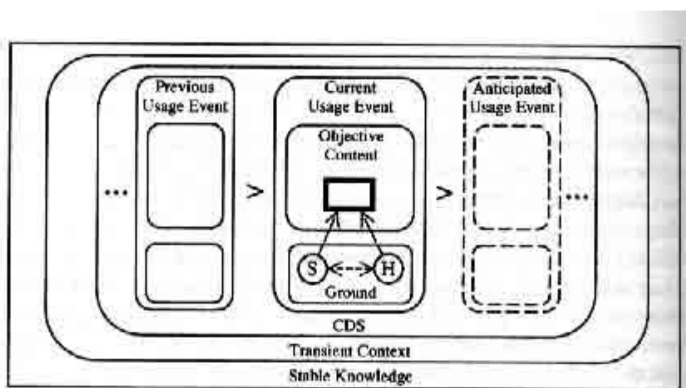


FIGURE 13.2

9 Modelul de eveniment tip (Canonical Event Model - CEM) MET_____

Modelul de eveniment tip este un eveniment de acțiune cu raza limitată în care *un agent (AG) acționează asupra unui pacient (PAT) pentru a provoca o schimbare de stare.* Acest eveniment reprezintă focalizarea atenției în interiorul ariei imediate (zona de pe scenă) și este înțeles din zona exterioară scenei de către un privitor (*viewer*) care nu e implicat. Acestea au loc într.-un decor global [75] (Langacker 2008:357).

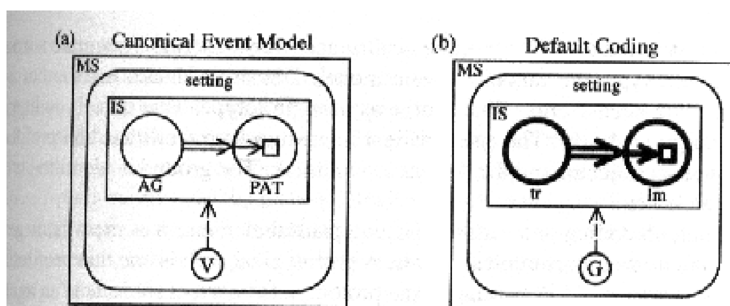


FIGURE 11.2

(Fig. 11.2 Langacker 2008:357)

10 Ciclul de control_____

”Ciclul de control (Langacker 2002c) are forma de bază schițată în Figura 5.5. În faza inițială de bază un **actor** (A) (conceput într-un sens larg al termenului) controlează o mulțime de entități (cercurile mici) care colectiv îi constituie ceea ce se numește **dominionul** său (D). In faza următoare o țintă (T) intră în **câmpul** sau aria de interacțiune potențială (F) a actorului. Acest lucru creează o stare de tensiune pentru că actorul trebuie să interacționeze cu ținta de o manieră oarecare. Modul tipic de a se ocupa de țintă este de a o aduce într-un fel sau altul sub controlul actorului, adică de a exercita o forță (săgeata dublă) care are ca rezultat includerea țintei în dominionul actorului.

[75] Bounded, forceful event in which an agent (**AG**) acts on a patient (**PAT** to induce a change of state. This event is the **focus of attention** within the **immediate scope** (the onstage region), being **apprehended from offstage** by a viewer (**V**) not otherwise involved in it. All of this unfolds within some **global setting**. (lang, 357)

Rezultatul acestei acțiuni este o situație modificată care este din nou statică (o stare de relaxare)” (Langacker 2009 :130).

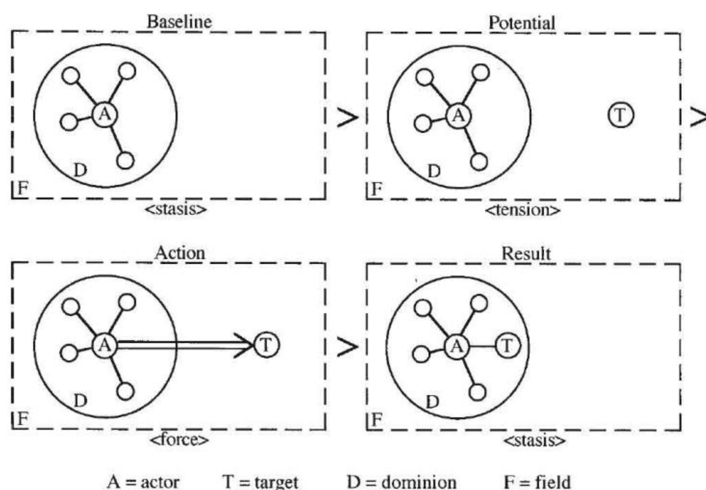


Figure 5.5

(Langacker 2009:259)

Panksepp lansează cu titlu de ipoteză existența unui proces neural fundamental de „auto-reprezentare” care este asociat procesual cu procese perceptuale de nivel mai înalt. Această **schemă de sine** (*self-schema*) aduce input în alți analizatori senzoriali și este *influențat de circuitele fundamentale emoționale*. Această *schemă este legată și de procesele motorii și de reprezentări de imagine ale corpului* (body *image representations*). Schema de sine se desfășoară sau se manifestă în *coordonate stabile motorii (se manifestă în referințe de coordonare motorie) și ghidează focalizarea atențională și senzitivitatea perceptuală*. Ea permite stabilitatea fundamentală pentru „legătura” sau coerența (*binding*) caracteristică câmpului perceptual. (Panksepp 1998:309). Pentru această schemă proces care generează acțiuni emoționale spontane „deviațiile de la o stare de inerție (*resting state*) ajung să fie reprezentate ca și stări de potențialitate de acțiune (*action readiness*) și ca simțăminte afective (*affective feelings*)” (Panksepp 1998:311 sq). Metafora pentru această schemă ar fi un fel de „regizor de platou” orb.

Rezumat

Aceste structuri preconceptuale sunt „cărămizile” cu ajutorul cărora conceptualizări inerent dotate cu sens sunt construite. Înțelegem atât lumea cât și reprezentările ei cu ajutorul acestor elemente constitutive. Pe baza lor o serie de inferențe automate sunt active și generează stabilitatea obiectului perceput. Un obiect perceput, de exemplu, „lampa de pe masă” menționată mai sus cuprinde în conceptualizarea ei și „aranjamentul de vizionare implicit”, adică faptul că cineva (singular sau multiplu) vizionează obiectul. Altfel spus, faptul de a fi obiectul viziunii cuprinde și subiectivitatea care vizionează. Deasemenea, „scena-locația” sau „modelul de scenă” sunt părți din conceptualizarea obiectului. Ele sunt, cu alte cuvinte, *qualia* inerente ale obiectului reprezentat.

Arhetipele conceptuale după Mark Johnson

Schema Container

În experiențele preconceptuale există structuri de schemă vizuală kinestetice de genul: containere, căi, legături, forțe, echilibru și relații de tipul sus-jos, față-spate, parte-întreg, centru-periferie (Lakoff 1987:267 sq) care sunt *direct semnificante*. Ele sunt inerent dotate cu semnificație datorită caracterului lor corporalizat.

Schema **container** este bazată pe "interior", "limita", "exterior". Are proiecţii metaforice de tipul: **câmpul vizual** = container, "lucrurile intră şi ies din câmpul de vedere" ori **situaţiile** = container, "prins într-o căsătorie și ieși din ea" . Starea de beție sau teoriile sunt concepute ca și containere (o teorie are un "cadru") (o teorie nu are un "fundament solid", s-a "dărâmat" ori trebuie "consolidată") sau tipuri particulare de containere, de genul "clădirea". (vezi și Buckland 2000:42-3 o descriere a *schemei vizuale* la Johnson 1987:30-37) (Lakoff 1987:272).

Mișcarea în ceva, în interiorul a ceva (de exemplu, o cutie de chibrituri) este dobândită de copil devreme în evoluție și are o semnificație corporală de gândire în mișcare. Conceptele primitive de *aici* și *acolo* – o spațialitate concepută tactil kinestezic - iau naștere înainte de conceptualizarea unui container. Calitățile spațiale sunt calități create de mișcarea copilului ("melodii kinetice ale mișcării"); o dimensiune experimentală a mișcării în sine. O spațialitate tactil kinetică. Spațiul este, în aceste condiții, un spațiu dinamic încărcat tactil kinetic. Calitățile spațiale le resimțim kinestetic (Sheets-Johnstone 2010:166 sq) [76] .

Schema sursa – calea – ţinta (source - path – goal)

Sursa, **direcţia**, (calea, drumul, vectorul), **destinaţia** (source, destination, path – o secvență de locații contigue - , direction). Schema e bazată pe experiența corporală a mișcării într-o direcție pornind de la un punct și continuată dea lungul unei căi către o destinație. Evenimentele complexe au o stare inițială (sursa), o secvență de stări intermediare (calea) și o stare finală (destinația) (Langacker 2008:356 și 368) (Lakoff 1987:275). O proiecție metaforică are loc asupra ambițiilor și scopurilor umane de termen lung care pot să fie "alături cu drumul" sau pot fi "blocate". Schema **sursa-calea-ținta** poate fi utilizată pentru a modela o paradigmă teoretică despre film (Casetti și Deleuze) (Branigan 2006:288-9, nota 68).

Alte scheme : parte – întreg

- Schema **parte – întreg (***part – whole / partie – ensemble***)** este o schemă fundamentală pentru conștiința de sine bazată pe ideea că, corpul nostru e format din părți. Proiectată metaforic pe structura familiei aceasta o definește ca un ansamblu de părți. (Lakoff 1987:273).
- Schema **legăturii** (*link*). Definește conștiința poziției noastre față de alții. Relațiile sociale și interpersonale sunt concepute metaforic în termenii de "a stabili legături" sau de "a rupe legăturile sociale". Libertatea e înțeleasă ca o formă de absență a legăturilor care ne trag in jos. (Lakoff 1987:274).
- Schema **centru – periferie**. Ea este similară celei de parte întreg în măsura în care concepem corpul ca având o parte centrală (trunchiul și organele interne) și o parte periferică (părul, brațele, picioarele etc). Centrul este mai important pentru supraviețuire decât părțile periferice. Entități abstracte ca și teoriile sunt înțelese pe baza acestei scheme. (Lakoff 1987:274).
- Schema **balanței** sau echilibrului (*balance*) conceput ca simetria forțelor pe un ax. Metaforic schema poate fi operativă în concepția compoziției unei opere de artă vizuala sau în ceea

---

[76] „‘ *in* ’ has been shown to be the fi rst spatial concept understood by an infant/child as signifying perceptually a certain locational relationship — as “ the match is in the matchbox „ — and as signifying behaviorally a certain locational act or acts — as “ I put the match in the matchbox „” (Sheets-Johnstone 2010:167). „we put the world together in a spatial sense through movement and do so from the very beginning of our lives. Spatial concepts are born in kinesthesia and in our correlative capacity to think in movement”. Alte concepte „ *near* and *far* are basically facts of *bodily* life: they are rooted in bodily experience, specifically experiences of one’s tactile-kinesthetic body” (2010:168). „ a tactile-kinestheticbased
spatiality, and thereby show that meaning and thinking are basically linked to movement” (2010:172). „ we nevertheless have the possibility of experiencing fundamental aspects of space, that is, fundamental aspects of what we already know as “ space „ simply by paying attention to our experience of movement”, „ When we learn our bodies and learn to move ourselves, we are kinesthetically attuned to a kinetic dynamics — to kinesthetic melodies — and our concepts of space are grounded in that dynamics.”

ce privește un argument. Echilibrul este cartografiat pe domeniul viziunii sau pe domeniul argumentelor teoretice.

- **Alte scheme** sunt: blockage ; enablement ; path ; cycle ; full /vs/ empty ; iteration ; surface ; counter ; force ; attraction ; near /vs/ far ; merging ; matching ; contact ; object ; compulsion ; restrain removal ; mass /vs/ count ; scale ; splitting ; superimposition ; process ; collection ; up – down ; front – back ; linear order.

Baza corporală a proiecţiei metaforice a schemei *container* în percepţia cinematografică – Warren Buckland

Buckland construiește o ipoteză a funcționării schemei container în experiența cinematografică. Dacă pe lumină ne putem orienta, în schimb în spațiul obscur ego-ul devine confuz și permeabil. În acest context „imaginea corpului tactil experimentată conștient de către individ nu mai poate funcționa ca fundament pentru semnificație pentru că nu poate stabili o relație cu mediul înconjurător” Dar ecranul de proiecție luminat funcționează ca şi un punct de referință stabil (şi aduce din nou corpul la rolul său de generator de sens) (Buckland 2000:45). Cadrul cinematografic poziționează spectatorul într-o relație spațială cu imaginea. *Înţelegerea filmică fundamentală consistă în proiecția automată asupra filmului (spatiu, timpul și narațiunea filmică) a imaginilor schematice preconceptuale prin intermediul unui mecanism de proiectie metaforică și metonimică formând astfel structura primară și inițială a semnificației ; un prim nivel de semnificație* (Buckland 2000:46). Proiecția schemei de imagine pe domeniul viziunii care, el, angajează (*engage*) imaginea de pe ecran.

Schema *container* se aplică atât cadrului (care este un analog al viziunii sau o duplicare a dispozitivului) cât și dispozitivului viziunii. *Cadrul cinematografic și diegeza sunt înțelese cu ajutorul schemei container*. Cadrul este container pentru diegeză. Limita dintre spațiul delimitat (*on-screen*) și cel non-limitat (*off-screen*) este echivocă. Între on si off screen are loc o opoziție, dar totodată on/off-screen sunt container pentru diegeză (*fictional story world*). Schema container este aplicată atât la nivelul cadrului (ca limita dintre on și off cadru) cât și la nivelul diegezei ca limită dintre ficțiune şi non-ficțiune. Spaţiul off-cadru este manifestarea potențială, non manifestată a unui spațiu on-screen (Buckland 2000:48). Spațiul off-screen este parte a primului container (diegeza) care nu apare pe ecran și este delimitat față de cadru (ca al doilea container). Spațiul auditoriului este al treilea container. Auditoriul este un container care conține ecranul și cadrul. Cadrul este un container al diegezei; lumea ficțională (personaje, locuri și acțiuni). *Auditoriul, cadrul și diegeza sunt containere care conțin containere; auditoriul conține {ecranul și cadrul} ; ecranul și cadrul conțin {diegeza} iar diegeza conține {lumea ficțională a poveștii}*. Containerele sunt transparente. Cadrul și diegeza sunt containere transparente. Acest container este un decor implicit (ca parte a competenței spectatorului) care încurajează spectatorul să construiască diegeza filmului mental. Cadrul obiectiv reprezintă viziunea unui narator non-diegetic iar un cadru subiectiv reprezintă viziunea unui personaj în diegeză. Cadrul obiectiv este perceput ca non-diegetic și fără corporalitate -, dar corporalizat de către spectator. Un cadru înțeles ca și cadru obiectiv dă o viziune de transcendență (Buckland 2000:49).

Rolul corpului – schema container – Edward Branigan

După Deleuze reacțiile corpului în relația cu lumea sunt cruciale în formarea categoriilor cu ajutorul cărora vorbim despre lume (categoriile vieții sunt atitudinile, posturile corpului). Branigan se apleacă asupra rolului pe care îl joacă corpul în formarea schemelor conceptuale care cadrează “conștiința” noastră asupra lumii (Branigan 2006:119). Pentru el o ***schema vizuală** (corporalizată, kinestetică, nonconștientă și imagistică) este o reprezentare – o structură non-conștientă kinestetică bazată pe acțiuni și sentimente ale corpului în situații tipice – diagramatică și abstractă*. Aceasta reprezintă numai trăsături generale structurale ale unui lucru: de exemplu, înăuntru-limita-afară. Ea este „un plan, o schiță, un desen sau o linie de demarcație construită pentru a demonstra sau explica

cum ceva funcționează sau destinată să clarifice relația dintre părțile unui întreg”. O schemă poate să capete o extensie în alte domenii cu ajutorul metaforei și metonimiei (de exemplu în pictură, teatru, literatură, muzică sau emoții de exemplu: „furia este căldura unui fluid într-un container”). Rațiunea pentru care sensurile sunt radiale – sunt relaționate între ele – provine din faptul că semnificațiile au fost proiectate de la o schemă de imagine specifică printr-o serie de metafore și metonimii pe diverse domenii semantice (Branigan 2006:120-1). O **schemă** poate fi înțeleasă ca și un cadru pentru informații generice și procedurale care conține spații libere în care pot intra valori limitate și valori implicite ; de exemplu, schema pentru “sufragerie / *living room*” sau “petrecere de aniversare” (Branigan 2006:286, nota 60).

Modul de aplicare al *schemei container* pentru un domeniu particular determină cum se produc inferențe și conjuncturi despre ceea ce este încadrat. Ea se poate aplica la cele 15 domenii de aplicație ale cadrului în film. Ea definește ce înseamnă a cadra și a „sparge” cadrul (Branigan 2006:122). O descriere a cadrării în film din perspectiva cognitivă implică dincolo de metafore pictoriale, schema *container* și schema *sursa-calea-ținta* care se adresează la cadrarea unei periode de timp și la euristice de tipul “ancorare și ajustare” (dinamica atenției unei persoane). Mișcarea atenției ca *sursa-calea-ținta* este o metaforă ce proiectează un domeniu plat pe care se deplasează o lumină de lanternă sau un zoom. Analiza obiectului ține cont de mărime, relații parte-întreg și relațiile de contiguitate, adiacență și nu caută ceea ce e ascuns în interiorul obiectului (Branigan 2006:126).

A1.1.7. Imaginea mentală – Miclea

Definiție și caracteristici

Pentru Miclea, imaginea mentală “este o reprezentare cognitivă care conține informații despre *forma și configurația spațială* (poziția relativă) a *unei mulțimi de obiecte*, în absența acțiunii similare a stimulilor vizuali asupra receptorilor specifici” (Miclea 2003:160). Imaginea mentală *reprezintă relațiile topologice dintre obiecte* (Miclea 2003:160). Ea *nu are o sintaxă* (Miclea 2003:162). “O *imagine nu afirmă și nu neagă nimic, deci ea nu poate avea valoare de adevăr*” (Miclea 2003:163). În continuare pentru Miclea “dacă imaginile nu au valoare de adevăr, atunci ele nu sunt cunoștințe”, altfel spus imaginile trebuie să fie sancționate de un set de propoziții cărora li se atribuie o valoare de adevăr. *Pentru a fi incluse în mulțimea de afirmații cu valoare de adevăr ele trebuie să fie interpretate* iar “cunoștințele sunt rezultatul analizei imaginilor mintale” (Miclea 2003:164).

Imaginea mentală și schema pe care o instanțiază

O caracteristică importantă a imaginilor mentale e dată de faptul că *memorarea noastră nu conține imagini*. “Memoria de lungă durată este populată exclusiv de conținuturi semantice” (Miclea 2003:164). A*cestea sunt produse temporar pe bază de cunoștințe în funcție de necesitățile sarcinii*. Pe de o parte, o imagine care nu poate fi categorizată este convertită într-o imagine mentală ulterioară în chip foarte lacunar și, pe de altă parte, “î*n memorie rămân doar acele elemente din imaginea inspectată care pot fi categorizate*” (Miclea 2003:165). Imaginile mintale presupun implicarea analizei descendente (*top-down*) în analiza stimulilor vizuali și nu se pot constitui în absența acestora. *Imaginea mentală nu este între percept și concept, ci “succede analizei descendente a stimulilor vizuali și depinde de baza de cunoștințe a sistemului cognitiv”* (Miclea 2003:166). O imagine mentală e descompusă “*preferențial în funcție de decupajul realizat de categoriile utilizate inițial la percepția și recunoașterea scenei corespunzătoare*” (Miclea 2003:165, experiment Reed & Johnson 1975, 1977). *Imaginea mentală e mediată de procesări semantice,* a căror rezultantă este. Ea este grevată nu numai de procesările semantice implicate în formarea imaginii perceptive corespunzătoare, ci și de procesări postperceptive (rezultate din acțiunea în

memorie a diverselor conținuturi cognitive sau a interferențelor cu alți stimuli) (Miclea 2003:165). (Reproducerile din memorie a unor figuri sau scene depind de categoriile și procesările semantice aplicate lor – experiment Carmichael, Hagan si Walter (1932), apud Miclea 2003:168).

1/ *elementele categorizate și procesate mai intens sunt mai bine reprezentate în imaginea mentală*;

2/ *imaginea mentală poate conține elemente absente din imaginea fizică, dar construite datorită congruenței cu categoria sub care a fost cuprinsă imaginea de referință*;

3/ *elemente incongruente cu schema cognitivă sau categoria, implicate în recunoașterea stimulului pot fi omise din imaginea mentală* (Miclea 2003:168).

"Se poate conchide că, în imaginea mintală, izotropia elementelor (părților) imaginii fizice este înlocuită cu organizarea lor ierarhică neizotropă în functie de procesările semantice și analiza descendentă subiacente" (Miclea 2003:168). (Izotrop = df Care posedă aceleași proprietăți fizice în orice direcție). Non izotropia imaginilor mintale este introdusă de procesările semantice (descendente) implicate în producerea lor" (Miclea 2003:169) ("nu există o memorie pur imagistică, mecanisme mnezice specifice operării asupra informațiilor spațiale analoage sau imaginilor mintale") (Miclea 2003:169). Deoarece, în scanarea imaginilor mintale este primordială reprezentarea relațiilor spațile dintre elementele unei scene sau configurații (iar datele perceptiv-vizuale de tip culoarea, luminozitatea nu sunt neapărat necesare) ele sunt considerate echivalente cu "reprezentarea spațială" (Anderson, 1985, apud Miclea 2003:170). Procese imagistice și imagistica mintală sunt implicate în compararea proprietăților abstracte (Paivio, 1971 apud Miclea 2003:171). Imaginile mintale "constituie un analog abstract al imaginii fizice" (Miclea 2003:171).

Imaginea mentală și imaginea perceptivă

Dar există legături între imaginile perceptive (vizuale) și cele mintale.

Interferența modal specifică. Interferența între sarcini pe aceeași modalitate senzorială e mai mare decât cele pe modalități senzoriale diferite, procese psihice diferite. O sarcină vizuală interferează puternic cu altă sarcină vizuală, dar slab cu o sarcină auditivă. *Sunt greu de înțeles 2 mesaje vizuale concomitent*. (Experiment Segal & Fuesela, 1970). O parte din mecanismele implicate în imaginile vizuale sunt implicate în realizarea imaginilor mintale (Miclea 2003:165).

Deficitul vizual selectiv (Kosslyn, 1990; Finke & Shepard, 1986). *O parte din procesările imagistice sunt realizate de aceleași mecanisme implicate în formarea imaginii perceptive (vizuale)*. (Experiment Bisach & Luzzatti, 1978). Subiecții cu leziuni în parietal drept ignoră aria stângă a câmpului vizual; nu pot percepe aria stângă a câmpului vizual. În imaginarea unei scene: piața unui oraș pe care o cunoșteau au ignorat obiectele din partea stângă a pieței. Subiecții au reluat experimentul imaginându-și că sunt în partea opusă și au menționat numai obiectele din partea inițială stângă (ignorate în prima fază) și au ignorat pe cele din dreapta (menționate în prima fază). Rezultă că, "*comportamentul în scanarea imaginilor mintale este similar cu cel implicat în percepția vizuală*" (Miclea 2003:172). Miclea conchide că imaginile mentale au atât, caracteristici spațiale cât și vizuale (Miclea 2003:172).

Memoria vizuală este extrem de lungă, dar asociată unui cod verbal (**ipoteza codului dual**), dar în ***memoria de lucru nu pot fi reținute decât 5 elemente ale unei imagini complexe*** (în momentul în care vă imaginați părți ale scenei, altele dispar; pentru a le reactualiza trebuie să inhibăm alte elemente ale imaginii) (Anderson, 1983 si Kosslyn, 1990) (Miclea 2003:174). Durata menținerii celor 5 elemente depinde de rapiditatea proceselor implicate în deteriorarea și reconstrucția imaginii mintale.

Procesarea imaginilor mentale

I*maginile mentale sunt generate de baza de cunoștințe ale subiectului. Cunoștințele activează categoriile care sunt implicate în recunoașterea obiectelor și care monitorizează construcția reprezentărilor imagistice complexe. Generarea figurii se face după categoriile activate anterior la recunoașterea imaginii fizice* (Miclea 2003:176). Imaginile mentale pot fi **rotite** (idem. 177-8); **expandate/constricționate** (idem. 178-9) și "**împăturite**" (idem. 179-81). Imaginile mentale pot fi parcurse: Kosslyn & colab., 1978, 1984. "durata și complexitatea scanării hărților mintale crește o dată cu mărirea distanței dintre obiective" (Miclea 2003:183). Subiecții pot construi "hărți mentale" care sunt "proiecții cognitive la scale inegale ale zonelor unui anumit teritoriu, neuniform saturate psihologic" "subiectul are diverse atitudini și stări emoționale față de anumite părți ale teritoriului (Lynch, 1960; Milgram, 1970, Milgram si colab., 1972, apud. Miclea 2003:184-5).

A1.1.8. Capacitățile / abilitățile cognitive: nume și verb

Gruparea

Gruparea reprezintă *reuniunea particulară a obiectelor în percepția fundamentală*. Ea este bazată pe *contiguitate și similaritate*, (Langacker 2008:104). **„**Gruparea este bazată pe *recunoașterea* unor configurații familiare; o operație mentală care leagă împreună – interconectează – entitățile care compun o configurație familiară. Aceste interconecțiuni individualizează entitățile constitutive și stabilesc un grup comun" (Langacker 2008:105). „Gruparea are loc la nivele multiple de organizare conceptuală" (Langacker 2008:105). *„De îndată ce un grup este stabilit, atunci el poate funcționa ca o entitate singulară la nivele mai înalte de conceptualizare"* (Langacker 2008:105) [77] .

Exemplu :O constelație pe cer este generată de interpretarea punctelor-stele care definesc o figură schematică familiară: *carul mare* sau *carul mic.*

Reificarea conceptuală

"Reificarea poate fi definită ca și *construcția evenimentelor ca obiecte abstracte* [78] (Langacker 2008:95). Reificarea înseamnă capacitatea de a manipula un grup ca și pe o entitate unitară pentru scopuri cognitive de rang mai înalt (Langacker 2008:105). Un obiect este orice produs al grupării și al reificării; o mulțime de entități interconectate care funcționează ca o entitate singulară pentru un nivel superior de organizare conceptuală (Langacker 2008:107). *Rezultatul reificării este format de obiecte prototip fizice care nu au părți. Gruparea și reificarea sunt automate* încât părțile constitutive nu sunt conștient accesibile (Langacker 2008:107).

Dimensiunea temporală a conceptualizării

Timpul de procesare /vs/ timpul conceput

Secvența de evenimente concepute (ca obiect al conceptualizării) (*histoire*, *story*) /vs/ secvența concepției (*recit*, *plot*). Secvența expresiilor poate fi în armonie (***iconic***) sau în dizarmonie (***reconceptualizare*** și ***backtracking***) cu secvența de evenimente concepute [79] . Ele sunt experiențe de

---

[77] Vezi *Gestalt Theory*; această abilitate este procesată la nivel de modul de procesare mentală. Ea este pusă în discuție de Odin ca și operația de figurativizare (v. Infra) (v și Miclea 2003:82 sq).

[78] ("construing events as abstract objects") (Langacker 2008:95).

[79] Aceasta distinctie apare si in relatia dintre povestire - *plot* (fabula) - si poveste - *story* (syusjet) - in analiza narativa (v. Bordwell, 1985 a)

conceptualizare diferite (Langacker 2008:80-81). Există o tendință naturală de a coalinia timpul de procesare și timpul conceput (**iconicitate temporală**).

Două experiențe conceptuale diferite sunt în *zoom in* și *zoom out* (Langacker 2008:81). Diferențe de scanare mentală a unei scene.

Exemplu

23 a / *dealul* ***se ridică*** *ușor de la marginea râului* / *the hill gently* **rises** *from the bank of the river*

b / *dealul* ***coboară*** *ușor de la marginea râului* / *the hill gently* **falls** *from the bank of the river*

Diferența în direcția de scanare mentală a situației concepute (direcția de scanare nu este influențată de ordinea cuvintelor, ci de semnificația lor ; mișcarea este implicată, dar construită subiectiv). Mișcarea obiectiv construită apare în expresia *a căzut* (*it fell*) unde o entitate pe scenă se mișcă pe o cale spațială în timpul conceput [80]. Prin contrast cel care se mișcă în exemplul 23 este conceptualizatorul aflat off-scenă care trasează o cale mentală în spațiu în timpul de procesare (Langacker 2008:82) [81] .

Scanarea mentală poate urma o cale care este fie lineară, fie discretă (v ex no 24: *perioada de gestație variază de la o specie la alta; nu o să încap în mărimea 8, iar mărimea 9 este probabil încă prea mică; nu mai menționa calculul, algebra elementară e încă prea avansată pentru el*);

Înțelegerea relațiilor în timp și spațiu ca și continuitate – scanarea

Conceptualizarea unor multiple entități ca părți ale unei singure experiențe mentale (o fereastră de procesare), (Langacker 2008:108). Entitățile sunt interconectate de către operațiile mentale care le leagă. În cazul verbului avem o focalizare mentală asupra interconectării entităților și, în cazul substantivului, avem o focalizare mentală asupra grupului înțeles ca o singură entitate concepută pentru scopuri cognitive de nivel mai inalt. "*Din punctul de vedere al experienței, un eveniment este similar cu percepția unei imagini filmate opuse examinării unei serii de fotografii.* ***Conceptia unui eveniment este continuă și nu discretă*** *chiar dacă fiecare felie temporală este o relatie simplex. Aceste relații componente – la care ne referim ca stări (states) – nu sunt nici individualizate, nici examinate separat la nivelul conștientizării (conscious awareness)*". La fel și în cazul examinării părților de substanță care compun un obiect. *Non individuarea părților constitutive rezultă în percepția ca și entități continue a evenimentelor și obiectelor* (Langacker 2008:109) [82] . Percepția continuității implică o operație mentală care servește la înregistrarea ocurențelor neîntrerupte a entităților constitutive de-a lungul expandării lor (**scanning)** care are loc în spațiu pentru obiecte și în timp pentru evenimente (Langacker 2008:109).

Urmărirea relațiilor în timp – secvența /vs/ sumar

Scanning și **timp de concepție** (T) /vs/ **timp conceput** (t). Atunci când urmărim o relație în timp, urmărirea are loc în timpul de procesare iar evenimentul în timpul conceput. Putem

---

[80] ("an onstage entity moves along a spatial path through conceived time") (lang, 82)

[81] ("by contrast, the mover in 23 is the offstage conceptualizer who traces a mental path in space through processing time") (lang, 82).

[82] "experientially, apprehending an event is similar to watching a motion picture, as opposed to examining a series of still photographs. **An event's conception is continuous rather than discrete**, even though each time-slice consists of a simplex relationship. These component relationships – referred to as states – are neither individuated nor separately examined at the level of conscious awareness", (lang, 109). "in their seamless continuity, an event's component states (simplex relationships) are quite analoguous to the patches of substance constituting a physical object. The nonindividuation of their constitutive entities results in both objects and events being perceived as continuous".

conceptualiza un eveniment fie accentuând secvențialitatea (un verb profilează un proces) fie prin impunerea unui construal holistic (Langacker 2008:112) [83] .

Scanarea secvențială (ex: când observăm un eveniment, îl imaginăm sau ne amintim) are loc atunci când stările componente sunt accesate mental în timpul de procesare în ordinea în care apar în timpul conceput (…) și numai o stare componentă este puternic activată la un moment, una câte una (Langacker 2008:111) [84] . Camera de filmat în mișcare produce acest sentiment de prezență continuă a prezentului, omniprezența timpului dea lungul unui plan continuu. Pentru că evenimentele sunt scanate secvențial fără întrerupere, spectatorul este capabil să fie martorul interacțiunii cauzale dintre persoane și obiecte (Branigan 2006:9).

Scanarea sumativă are loc atunci când stările evenimentului sunt accesate în secvența lor naturală și suferă o însumare: adică sunt mental suprapuse. Ele sunt activate simultan. O concepție este progresiv construită și este activă ca un întreg simultan accesibil pentru o perioadă dată de timp de procesare [85] (Langacker 2008:111). "O vedere sumativă constituie un pas essențial către nominalizare" (Langacker 2008:120).

De exemplu : *mingea cade* /vs/ *căderea mingei*

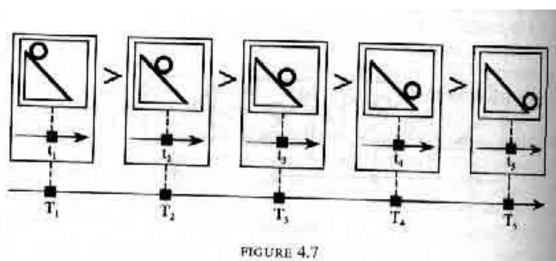


FIGURE 4.7

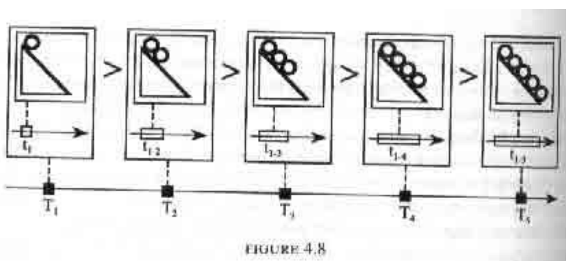


FIGURE 4.8

83 "thus we have the option of conceptualizing an event focusing selectively on either mode of scanning. Depending on which mode predominates, we can either highlight its inherent sequentiality or impose a holistic construal" (Langacker 2008:112).

84 "when we track a relationship through time, the tracking occcurs in **processing time** and the event itself in **conceived time** », the component states are mentally accessed through processing time in the order of their occurrence through conceived time (…) and just one component state is strongly activated at a given processing moment" = scanare secventiala) (Langacker 2008:111) .

85 "states are accessed in their natural sequence, they undergo summation: that is, they are mentally superimposed, resulting in their simultaneous activation" (Langacker 2008:111). "as we scan through a complex scene, successively attending to various facets of it the elements apprehended at each stage are summed, or surimposed. … a detailed conception is progressively built up, becoming active as a simultaneously accessible whole for a certain span of processing time" (Lang 83).

Nume și verb

Categoriile nume și verb sunt caracterizate cu ajutorul abilităților primare: gruparea și reificarea în cazul numelor (de exemplu substantivul „căderea”) și scanarea secvențială a unui proces în timp în cazul verbelor (de exemplu verbul „a cădea”). Un nume profilează un lucrul, iar un verb profilează un proces. La nivelul prototipului fiecare se bazează pe arhetipul conceptual al obiectului fizic și al interacțiunii ce implică astfel de obiecte [86] . Amândouă sunt centrale în schema modelului bilei de biliard. Nume de substanță /vs/ nume care pot fi numărate și verbe perfective /vs/ imperfective. O distincție verb perfectiv și nume care poate fi numărat este dată de un lucru care are o limită în domeniul de instanțiere: spațiul pentru nume și timpul pentru verbe. Ele specifică un tip de lucru și de proces. Un nominal și o propoziție verbală (*a nominal or a finite clause*) specifică o instanță ancorată a tipului lor (Langacker 2009:148).

Semnificațile termenilor de *nume* și *verb* sunt caracterizate de scheme care sunt înrădăcinate în aparatul nostru cognitiv. Schema cognitivă a polului semantic al *numelui*, numit *lucru* este o „reuniune într-un domeniu cognitiv” iar *verbul* implică un *proces* ce implică urmărirea unei relații sau a unei interconectări cognitive în timpul conceput (Tuggy 2007:93). Diferențele dintre schemele *lucrul*, *relație* și *proces* sunt dependente de construalul specific decât de elementele necesare identității entităților la care se face referință (113). Diferența în semnificație între perechile nominal / verb care denotă evenimente sau alte procese (de exemplu *iubirea* vs *a iubi* sau *distribuția* vs a *distribui*) sunt operate similar: diferențele în semnificație consistă în diferite construaluri impuse asupra unui set de entități interconectate ce desemnează fie setul ca întreg, fie relațiile (în evoluție în timp) care servesc la constituția setului (113)

Pentru exemplificare Tuggy propune figura următoare:

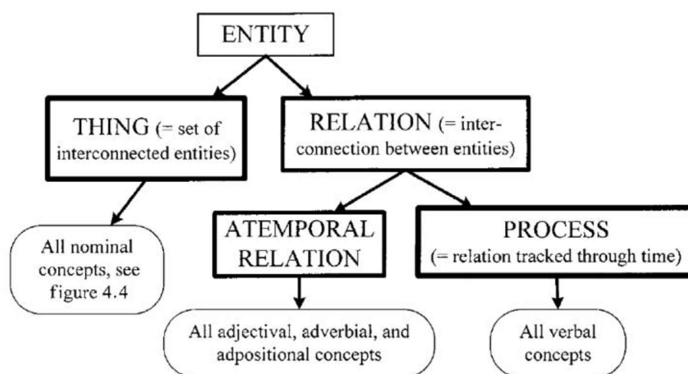


Figure 4.5. Schematic hierarchy of major syntactic classes

(Tuggy 2007:94)

Pentru exemplificare să vedem o descriere a câtorva noțiuni gramaticale = **nume (substantiv)**, verb, subiect, obiect, posesiv.

1/ Fiecare noțiune gramaticală are un **prototip** și o **schemă** instanțiată de toate instanțele (v. numele ori substantivul)

[86] Numele sunt procesate cerebral de partea posterioară dedicată analizei senzoriale aproape de zona Wernicke iar verbele sunt generate de ara corticală frontală care produc răspunsuri motorii și planuri pentru comportamente apropiată de aria lui Broca (Panksepp 1998:334).

2/ Semnificația prototip consistă într-un **arhetip conceptual experimental ancorat** (prototipul substantivului este *concepția unui **obiect fizic***)

3/ Semnificația schematică consistă într-o **abilitate** într-un domeniu independent cognitiv (capacitatea de *a grupa conceptual*)

4/ Abilitațile fundamentale se manifestă inițial în arhetipe corespondente (dezvoltațional, gruparea conceptuală se manifestă mai întâi în *înțelegerea (apprehension) obiectelor fizice, prototipul categoriei de nume*)

5/ La o etapă de dezvoltare ulterioară *aceste abilități sunt extinse la alte domenii de experiență*, unde aplicarea este mai puțin automată ("*apprehension of many other kinds of entities also coded by nouns*") (Langacker 2008:34-5).

A1.2. Metafora cognitivă

A1.2.1. Domeniul

Domeniul

O mulțime de domenii cognitive evocate de o expresie formează baza pentru semnificația sa (conținutul de construit, dar și selecția domeniilor este o parte din construal) și reprezintă o **matrice** (matricea e complexă în sensul în care cuprinde multiple domenii cognitive (Langacker 2008:44). **Domeniul** este orice gen de concepție sau domeniu de experiență ("*any kind of conception or realm of experience*" (Langacker 2008:44).

Domenii fundamentale (basic) sunt spațiul, timpul, cromatica, sonorul, temperatura, mirosul, gustul etc – adică acele domenii cognitive ireductibile nici derivabile ori analizabile în alte concepții. Ele sunt zone de potențial în care conceptualizări pot avea loc și concepte specifice pot să ia naștere. (Langacker 2008:45).

De exemplu: spațiul și timpul nu sunt în sine concepte, ci doar extensionalitatea spațială sau temporală în care configurațiile sunt manifestate și are loc schimbarea [87] (Langacker 2008:45).

Domenii non fundamentale (nonbasic) sunt orice gen de conceptualizare care poate fi exploatată pentru scopuri semantice; pot fi concepții manifestate instantaneu la nivelul conștiinței (imaginea unui cerc) sau scenarii elaborate pe care le putem conceptualiza numai etapă cu etapă printr-un timp de procesare (pași succesivi într-o indicație procedurală complicată) (Langacker 2008:45).

Domeniile sunt incluse în nivele de organizare conceptuală. Ele sunt aranjate in ierarhii (Langacker 2008:45). Domeniul este pentru Fillmore, **cadru** (*frame***)** și pentru Lakoff, **Model Cognitiv Idealizat** (*idealized cognitive model*) ICM, (Langacker 2008:46) (vezi deasemenea, la Minsky, 1975, **frames,** la Rumelhart, 1976, **schemata** și la Shank & Abelson, 1977, **script** = secvență idealizată de acțiuni (*idealized sequence of actions*) (Langacker 2008:47) (Lakoff 1987:116 sq). Pentru Fauconnier domeniul este un **spațiu mental** care poate fi organizat de către un cadru. Pentru Fillmore domeniul este scena: „orice fel de segment coerent de credințe umane, acțiuni, experiențe sau imaginări" (Fillmore 1975:124, apud Tuggy 2007:104). Noi am propus noțiunea de **sistem descriptiv** (SD). Am utilizat pentru acest domeniul matrice evocat de o expresie termenul de **Sistem Descriptiv** (SD) echivalat cu sistemul enciclopedic de structurare a semnificației unei expresii (Deaca 2009). Acesta este analizat în filmele lui Federico Fellini

*Putem spune că **ICM** aduce conținutul conceptual al expresiei, baza pentru semnificația sa, semnificație care rezultă în construcția acestui conținut de o manieră anume* (Langacker 2008:46),

[87] "are not themselves concepts but simply the spatial and temporal extensionality in which configurations are manifested and change unfolds" (Langacker 2008:45).

Exemplu: *junior* (student în anul al doilea = *sophomore*) își derivă semnificația din impunerea unui construal particular asupra unui conținut oferit de un domeniu, un frame sau un ICM. Conceptualizarea rezultantă poate să funcționeze ca domeniu/frame/ICM/spațiu mental pentru o altă expresie (ex *sophomore yearbook*) (Langacker 2008:46).

Un exemplu de prezență a unui sistem descriptiv în *Saving Private Ryan* (Steven Spielberg, 1998) - scena debarcării - și *Lancelot du lac* (Robert Bresson, 1974) – scena turnirului unde camera cadrează sistematic fragmentele metonimice ale obiectelor din arena turnirului. De exemplu, în ilustrația alăturată se vede doar crupa calului – construalul - iar celelalte elemente ale scenei conținutul semantic oferit de domeniul arenei turnirului – spectatorii, arena, concurenții, steagurile, caii, slugile, paji – nu sunt prezente în cadru.

Găsim sisteme descriptive bazate pe referințe textuale sau iconice culturale în *Sayat Nova* (Serghei Parajanov, 1968) care însă sunt greu identificabile pentru un spectator occidental. Analiza lui Michel Colin la o scenă din Joseph Mankiewicz, *The Barefoot Contessa* (1954) în *Semiotica de Film ca și Stiință Cognitivă* (1987).



Deasemenea Eisenstein în *Octombrie* (1928) (20:18) utilizează planul metonimic pentru o scenă de mulțime: regimentul care înaintează.



Scriptul – Shank & Abelson

Studiile lui Shank & Abelson au fost concentrate asupra modului în care cunoștințele despre lume sunt structurate în mintea oamenilor (*knowledge structure*). Din analizele lor rezultă că,

conceptualizările pot fi active (actor / acțiune / obiect / direcție / instrument) sau statice (obiect (este în) / starea (cu valoarea)) și sunt formate din acțiuni primitive: *atransfer, ptransfer, propel (application of force), move, grasp, ingest, expel, mental transfer, mental build (imagine, decide, conclude, consider*) (Shank & Abelson, 1977:14). „*Un episod standardizat generalizat* (*standard event sequence*) generat de memoria unor episoade sau experiențe personale se va numi **script** **(**Shank & Abelson, 1977:18sq). El este „o secvență de acțiuni predeterminate, stereotipe, care definește o situație bine cunoscută” și „trebuie să fie văzut din punctul de vedere al unui rol particular”. Scriptul este format din „căsuțe goale” (*slots*) și din cerințele ca ceva să umple aceste căsuțe goale (shank 1977:41). El conține o regulă de recuperare a pașilor care au fost lăsați deoparte într-un lanț cauzal și are deasemenea „un rost sau un scop principal” (are, ca și o narațiune, o idee principală) (Shank 1977:38). Pentru Lakoff scriptul este clasificat ca și **scenariu** (Lakoff 1987:285).

Scriptul conține *secvența de evenimente* (*roluri și puncte de vedere*), actorii, decorul, scena (acțiuni) și o indicație asupra ceea ce este introdus și ceea ce este produs (entry->result). El are informații auxiliare asociate acțiunilor tipice, elemente predictive precum și o cale (*path*) (Shank 1977:43). Scriptul poate avea căi ocolite, detururi (*detours*), interacțiuni sau ambiguități (shank 1977:60). *Când un script este instanțiat (called for use) actorii din poveste vor asuma roluri.*

”Înțelegerea este fundamentată pe cunoaștere. Acțiunile altora au sens doar dacă sunt parte dintr-un patern de acțiuni care au fost deja experimentate. Derivațiile de la paternul standard sunt procesate cu o doză de dificultate” (Shank 1977:67). Totodată, contextul de învățare este asimilat conținutului învățat (Exemplu: studiu de caz în Shank, 1977:60). Exemplu în Bechtel (1993:290) care ilustrează cum copii grav retardați au dificultăți în testele de evaluare a cunoștintelor (ce au învățat) dacă testul este efectuat într-o altă cameră sau de către un alt examinator (apud. Garcia & DeHaven, 1974).

Accesarea domeniilor

Domeniile unei matrice complexe sunt în suprapunere parțială (*overlap*). Unele sunt centrale (activate automat), altele mai puțin consistent evocate și altele sunt atât de periferice încât sunt evocate numai în circumstanțe speciale (Langacker 2008:48). Un lexem dă acces la o mulțime de domenii, dar o face preferențial: făcând ca unele domenii să fie mai degrabă activate (*likely to be activated*) (Langacker 2008:48).

Exemplu

Cuțit (unde domeniul bucătărie) /vs/ *pumnal* (unde domeniul vânătoare este central) (*knife* vs *dagger*) sau *escargot* (unde domeniul *fancy cuisine* este central) /vs/ *snail* (melc) (unde domeniul *fancy cuisine* este periferic).

Semnificația lexicală încorporează căi convenționale de a accesa o porțiune de cunoștiințe enciclopedice (Langacker 2008:49). *Tendința de activare a unui domeniu e probabilistică, nu absolută, iar probabilitățile sunt subiect de modulare contextuală și, în cele din urmă, variază în timp, în funcție de vicisitudinile de uz* (Langacker 2008:49). **Domeniile** *există independent de orice expresie particulară, ele nu sunt specific lingvistice, ci sunt resurse conceptuale care pot fi exploatate pentru scopuri lingvistice,* (Langacker 2008:53). Nu există o linie specifică de demarcație între semnificația lingvistică și cunoștințele generale sau interpretarea contextuală (Langacker 2008:50) [88] . Limbajul nu este un “modul” sau “facultate mentală” autonomă, auto conținută (vezi Fodor 1983) (Langacker 2008:50).

[88] “the absence of any specific line of demarcation that strictly separates linguistic meaning from either general knowledge or contextual interpretation” (Langacker 2008:50).

A1.2.1. Proiecțiile metaforice și spațiile mentale – Langacker

Scurtă introducere

În Gramatica Cognitivă termenul de metaforă se referă la un patern de asociere conceptuală. Lakoff & Johnson (1980:5) descriu metafora ca „o înțelegere și experiență a unui tip de lucru în termenii altuia”. De exemplu, înțelegem „viața” ca pe „un drum” (din expresia metaforică „drumuri mai puțin bătătorite” care va impune lecturi metaforice pe expresii ca, „cale”, „răscruce de drumuri” ori „direcție” din „nu ști în ce direcție să o iau”). Dimensiunea conceptuală a metaforei indică faptul că metafora nu este „inerent un fenomen lingvistic” (Grady 2007:189). Pentru lingviștii cognitiviști metafora poate fi înțeleasă ca un patern de gândire ce poate fi exprimat în modalități nonverbale, cum ar fi gesturile și picturile, imaginile. Noțiunea fundamentală a metaforei conceptuale este cea de cartografiere (*mapping*), adică corespondențele sistematice metaforice între idei apropiate. De exemplu, conceptualizarea unui „stat” ca un „vas” care aduce în evidență progresia istorică a unui stat și deplasarea pe mare a vasului. Elementele domeniului conceptual al vasului și navigației pe mare (domeniul sursă) sunt cartografiate pe elemente din domeniul conceptual al națiunii și politicii. Domeniul sursă aduce elementele imaginare și limbajul pentru a se referi la domeniul subiect al discursului (domeniul țintă = politica și statele națiuni). Este de notat că relațiile, evenimentele și scenariile dintr-un domeniu sunt cartografiate pe altul; pe scurt, inferențele din sursă sunt cartografiate pe țintă (Grady 2007:191). Pentru Grady metaforele sunt unidirecționale (de la domeniul concret sursă la cel abstract țintă) sunt, în special, relevante în cazul *metaforelor primare* (191 sq); cele care cartografiază concepte perceptuale pe concepte non direct perceptuale. Grady (2007:193) face o clasificare a tipurilor de corespondențe: concepte perceptuale cartografiate pe concepte non imediat perceptuale (sus, jos, greu, luminos, înainte, înapoi, dulce / dominant, trist, dificult, fericit, succes, trecutul); corelații din experiență (fericirea și luminozitatea, dificultatea și greutatea). Altele sunt *metafore de imagine* care descriu ceva pe baza unor trăsături perceptuale comune (”soția mea care are o talie de clepsidră”). În aceste cazuri, relația poate fi inversată (talia clepsidrei). Alte metafore se bazează pe trăsături care nu sunt perceptuale (un om care este un „porc”, un „șarpe” sau un „leu”). Şi acest gen de metaforă poate fi inversată (leul este „regele animalelor”).

Proiecțiile metaforice (*Metaphorical projections*) sunt **cartografieri (*mapping*)** ale domeniului concret (*domaine source* / **domeniul sursă**) pe domeniul abstract (*domaine cible - target* — **domeniul țintă**). [v Lakoff and Johnson, 1980, 1999 ; Turner 1987// Fauconnier and Turner 1998, 2002 pentru care metafora e un amestec (*blending*) în care trăsături ale celor 2 concepții sunt combinate pentru a forma o a treia concepție : **domeniul amestec**]

Exemple :

a/ He didn’t **catch** my *grift* (a înțelege ca a *prinde* un obiect)

b/ the *message* **went over** his head (un mesaj ca un obiect ce *planează*)

c/ we were **tossing** some *ideas* around (ideile ca *obiecte*)

d/ I couldn’t **grasp** *what* she was saying (ideile ca obiecte ce pot fi *apucate* corporal)

Metafora este o concepție hibridă de natură fictivă care combină trăsături din cele 2 spații input; connecții între spațiul sursă, spațiul țintă și un spațiu amestec (Langacker 2008:51sq).

exemplu*:* sursa: spațial (up /vs/ down) => ținta: cantitatea (more /vs/ less) / "*more is up; less is down*"

în traducere : văd ceea ce e mai mult ca fiind *ceva situat spațial* sus

exemplu : sursa: mișcarea spațială => ținta: acțiunea (purpose) / "*purposes are destinations*"

în traducere: văd scopurile ca și destinații pe *o cale* de străbătut.

Alte exemple: „poezia este o *plasă de păianjen* (cu lipici [în care intri ușor, dar ieși greu])”; „critica este un *tobogan*” sau dictonul „verba *volant*, scripta manent”.

Exemplu: (7) ***the thought just*** *flew* ***out of my head***
ideea mi-*a zburat* ***din cap***
ideea *zboară*

În acest exemplu domeniul **sursă** este „pasărea în colivie în fața privitorului” iar domeniul **țintă** este „gândirea, capul și subiectivitatea persoanei în cauză”. Deși fictiv în caracter, evenimentul (spațiul amestec din exemplul de mai sus (7)) care are loc este exact ceea ce descrie fraza.

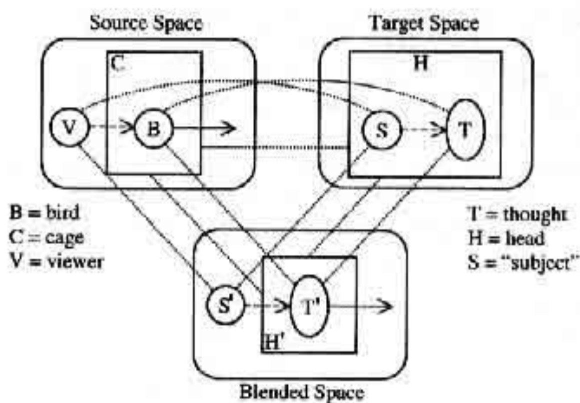


FIGURE 2.9

Metafora formează o mulțime de **legături** (*connections*) între un **spațiu sursă**, un **spațiu țintă** și un **spațiu amestec** (*blended space*). Ea generează o **concepție hibrid, fictivă care combină trăsături selectate din fiecare spațiu input** (Langacker 2008:51). Facem des referință la instanțe **virtuale** (sau **fictive**) i.e. o instanță imaginară conjurată pentru un anume scop (cum ar fi, de exemplu, în propoziția „fratele meu *nu* are o mașină” (Langacker 2008:36). Metafora din exemplul comentat este definită de Fauconnier ca o rețea conceptuală single-scope (Fauconnier 2002:126 sq). *Fiecare spațiu este un domeniu, ele fac parte din matricea complexă care formează conținutul conceptual al expresiei date* (Langacker 2008:52). Între domenii se stabilesc legături sau conectări (*connections*) care reprezintă cazuri particulare de **corespondențe.** Matricea conceptuală a unei expresii complexe (realizată din combinarea a două expresii mai simple) încorporează toate domeniile componentelor (Langacker 2008:53), dar *expresia compozită rezultantă are felul său aparte de a accesa domeniile constitutive;* fiecare componentă întărește un aspect comun din cele două domenii (“*each component reinforces this aspect of the other's enciclopedic semantics*”, (Langacker 2008:53). Filozoful Donald Davidson (apud Grady 2007:196) remarcă faptul că orice două lucruri pot fi înțelese, atunci când sunt juxtapuse, ca având o relație metaforică. Dacă cineva spune „viața este un *fruct kiwi*!” atunci altcineva poate să indice trăsăturile comune care determină comparația dintre cele două entități și care aduc terenul comun necesar cartografierii unul asupra celuilalt. Limita corespondențelor metaforice pare să fie constituită doar de abilitatea noastră de a interpreta expresiile în funcție de un context pragmatic.

Deasemenea, remarcăm că domeniul sursă („pasărea în colivie”) în aspectul său schematic este o schemă necesară pentru a categoriza un domeniu țintă („gândirea”) care devine astfel o instanțiere a unei categorii, o subcategorie a unui domeniu sursă („gândirea” este o subcategorie a „zborului păsării” din colivie ; „gândirea” este o instanțiere a „zborului” din colivie) Spațiul amestec este diferit atât de spațiul sursă cât și de cel țintă. Spațiul sursă *categorizează* o parte sau un aspect al

domeniului țintă și nu integralitatea sa. Domeniul țintă este filtrat sau cadrat de către corespondențele pe care le are cu domeniul sursă. În exemplul din *Fellini și carnavalul* (Deaca, 2009) ipoteza de interpretare o reprezintă domeniul sursă: *nebunul de carnaval* este cartografiat și sancționează, ca și categorie *personajul / clovnul de circ* care devine domeniul țintă, o instanțiere a unei scheme. „Clovnul / personajul este un *nebun de carnaval*" , adică un tip de nebun, dar aparține unui nou spațiu amestec care combină trăsăturile selectate din fiecare domeniu individual. În film acest gen de metafore sunt construite în profilmic, în decorul sau în punerea în scenă aflate în fața camerei de filmat (Bordwell 1986:119sq). Pentru filmul materialist, dialectic (Eisenstein) metafora este construită din montaj, deși obiectul-domeniul sursă al metaforei se manifestă tot în profilmic, în decor. Tăietura de montaj pare a fi, în acest caz, un conector sau un marker care indică necesitatea asocierii celor două domenii sau spații mentale pentru a genera un spațiu amestec. Tăietura de montaj funcționează astfel ca un consemn de lectură ; o intervenție a unui narator.

Vezi și infra exemplul de cartografiere a unui tip de comportament pe o stare psihologică: depresia ori iritabilitatea (cap. Mirror neurons). Există gesturi care sunt metaforic motivate (Grady 2007:195).

Exemplul

bird / *cage* si *birdcage* (practica de a ține o pasăre în colivie)

O expresie compozită *poate să invoce un domeniu care nu figurează proeminent (cu proeminență) în semnificația niciuneia dintre componente*, (Langacker 2008:53). Iar înțelegerea contextului situațional (*current discourse context*) oferă un substrat conceptual (Langacker 2008:54).

Exemplu

lipstick (rujul de buze) (nu e format de la băț (*stick*) și buze (*lip*)).

redcoat (tradus în română literal : haināroșie / soldat britanic) (nu e format din roșu (*red)* și haină (*coat*)).

A1.2.3. Proiecțiile metaforice – Givon

Pentru Givon (2005) lexiconul formulează hărți mentale cultural împărtășite (*mental maps*) ce trimit către universul extern-fizic, universul social-cultural și cel intern-mental (Givon 2005:65). Gramatica codifică „coerența discursului" și „intenția de comunicare", altfel spus „traduce în modele mentale starea de credințe și de intenție a interlocutorilor" (Givon 2005:69). Semnificația conceptuală și semantică este reprezentată în minte/creier ca o „rețea de noduri și legături" (un sistem descriptiv). Se poate astfel considera că există „un „nucleu" de concepte relativ universal - și de contexte – pe care societățile umane l-au găsit adaptativ relevant" și acesta poate fi pus în contrast cu un set de contexte periferice specific-culturale pe care nu toate culturile le-au judecat adaptativ relevante (Givon 2005:72). Un nod conceptual activ în urma unui impuls intern sau o etichetă fonologică activează automat o rețea de noduri adiacente (*cluster of adjacent nodes*). În majoritatea contextelor de uz ale unei unități lexicale sunt activate nodurile centrale legate de utilizările prototip ale categoriei lexicale. În contexte de utilizare periferice, contextele amorsează activarea unor noduri periferice ale rețelei. *Astfel, de exemplu, nodul „casă" activează un sistem descriptiv sau o rețea de noduri (efectul de cadru sau de script – frame or script effect) de genul: acoperiș, zid, podea, dormitor, sufragerie, bucătărie, baie etc* (Givon 2005:70). Fiecare context de uz produce „modificarea sau ajustarea unui patern de activare comun"; fiecare context activează noduri mai puțin centrale, mai specifice pentru context" (Givon 2005:71).

În acest context metafora pentru Givon este o subspecie a similarității sau analogiei. Ea „re-construiește sensul literal, stabilit, convențional al unui cuvânt, re-interpretându-l ca similar sau analogic, dar nu identic". Un nou „sens construit este înțeles în termenii a ceea ce este deja cunoscut familiar, convențional" (Givon 2005:72). El este adeptul ideii că relația de cartografiere între domeniile cognitive nu are loc numai între domenii distincte și nu este convins de ideea lui Lakoff conform căreia relația este exclusiv de ecuație (X este Y) ci una de comparație (X este ca și Y). În

evoluția sensurilor cuvintelor există distanțe scurte între cartografierile semantice ce sunt generate în timpul comportamentului metaforic ancorat în contexte de uz specifice (Givon 2005:75). Pentru Givon comportamentul metaforic sau uzul metaforic nu este o chestiune de descoperire nouă, „inovație sau construal proaspăt", ci mai degrabă o recunoaștere a ceea este deja acolo, o încuviințare a ceea ce este deja cunoscut (Givon 2005:77).

Givon remarcă existența unor „ținte" metaforice comune unui număr multiplu de domenii „sursă" ale metaforei. *Mai multe domenii conceptuale țintă pot fi cartografiate de către un singur domeniu conceptual sursă și, invers mai multe domenii sursă pot să cartografieze un singur domeniu țintă* (Givon 2005:75). El atrage atenția asupra faptului că un context discursiv automat activează sensuri asociate sensului metaforic al unui cuvânt dat (Givon 2005:80)

(17) a. **Literal spatial motion**:

[They were ***riding back from the back forty***, dead tired, when they saw the fire.]

They **raced from** the gate **to** the barn in record time.

b. **Figurative temporal motion**:

[They were ***much younger*** than us, but still]

they **raced from** youth **to** senility in record time.

Givon consideră că *un context dat activează, în termenii pe care îi utilizăm în această lucrare, un Sistem Descriptiv (domeniu, cadru, script) țintă **în același timp** cu activarea unui sistem descriptiv de către expresia lexicală dată de tip sursă (care este sensul prototipic, central sau literal) fără a fi nevoie de o activare specifică a unei metafore conceptuale subiacente (de adâncime) așa cum consideră Lakoff* (Givon 2005:81) [89] . Contextul de utilizare modifică paternul de activare al „nodurilor" unui cuvânt lexical. În utilizarea metaforică a unei expresii atât sensul literal (structura de bază a nodurilor – *core node-cluster*) al expresiei cât și nodurile marginale relevante generate de contextul discursiv (*context triggered*) sunt activate în simultan (Givon 2005:84). Nodurile centrale sunt activate automat de către expresia perceptuală (cuvântul) și nodurile „țintă" sunt activate numai de către contextul discursiv. Contextul nu este o entitate obiectivă, ci mai degrabă un „construct mental", adică „*terenul* construit relevant față de care un token de experiență ajunge la o reprezentare mentală relativ stabilă ca și *figură* proeminentă" (Givon 2005:91).

Rolul metaforei pentru Givon este, în acest cadru, de a „reprezenta conceptele abstracte în termenii a ceea ce este înțeles" și de *activa în simultan „o experiență non-semantică perceptuală și afectivă*" (*perceptual-affective vividness*). Metafora este o formă de raționalizare abductiv-analogică (*abductive-analogical reasoning*) care indică, extinde către sau creează noi semnificații și care „reorganizează harta conceptuală generic-culturală" (Givon 2005:87-89).

A1.2.4. Spațiile mentale și integrarea conceptuală – Gilles Fauconnier

Introducere

Teoria lui Gilles Fauconnier referitoare la modul de interrelaționare al spațiilor mentale ne permite să avem o mai clară viziune asupra modului în care și indicii vizuali permit evocarea conținutului conceptual și relațiile din matricea de domenii conceptuale. Ca și în cazul discursului verbal indicii vizuali sunt indicații de evocare și de montare a conținutului

[89] „The network design of the conceptual lexicon, together with the automatic activation of literal ('source') senses with their closely linked local node-clusters (frames, scripts), together with the ever-present live discourse context that automatically activates figurative ('target') senses and their locally-clustered nodes (frames, scripts),
seems to account for the co-activation of literal and metaphoric senses during natural on-line processing — without any need for specific activation of 'conceptual metaphors'." (Givon 2005:81).

conceptual. Teoria lui Fauconnier se apleacă asupra operației de combinare a unui material conceptual selectat din două sau mai multe surse distincte.

Spațiile mentale sunt structuri parțiale care proliferează atunci când gândim și vorbim și ne permit o partiționare fină a structurilor de cunoștințe și de discurs [90] . Conceptul de **domeniu este echivalent cu cel de spațiu mental.** Cel de spațiu mental aduce în prim plan discontinuitățile conceptuale, partiționarea structurii conceptuale în regiuni semi-autonome [91] (vezi și o descriere în Lakoff 1987:281 sq). În activitatea cognitivă manipulăm **spații mentale** (Fauconnier, 1985), adică ceea ce este o situație ipotetică, ansamblul de credințe al unei persoane, o situație într-un timp și spațiu definit, conținutul unei relatări (Fauconnier 2002:40) (Grady 2007:199 sq). De exemplu, propoziția subordonată din exemplul următor definește un spațiu mental: „ea a precizat că *aveau probleme cu termitele*” (”she indicated that *they were having trouble with the termites”*) (Langacker 2008:35). În acest spațiu mental există o situație dată (termitele îi creează ei probleme) într-un spațiu dat (probabil și implicit acasă) la un moment temporal dat (atunci aveau probleme).

Un spațiu mental este un pachet conceptual adunat pentru scopuri de gândire și acțiune; „un pachet coerent de informații activat în minte la un anumit moment și care reprezintă înțelegerea unui scenariu, real sau imaginat” (Grady 2007:199). El este structurat de informații schematice de termen-lung numinte „**cadre**” și de modele idealizate cognitive (script, ICM, domeniu Langacker sau sistem descriptiv) (Fauconnier 2002:102). Un exemplu ar fi cadrul: *mergând dea lungul unei căi* (Fauconnier 2002:40). Un cadru care organizează un conținut conceptual poate să includă scheme de imagine. Un spațiu mental conține mai multe elemente și relații între ele. Pentru Fauconnier elementele aparțin unor domenii conceptuale diverse (de tipul: mâncatul, băutul, a cumpăra și a vinde, vorbitul în spații publice) sau din experiența cotidiană. Spațiile mentale au o varietate de specificitate (Fauconnier 2002:102-3). Spațiul mental are o unitate de activare simultană a elementelor și relațiilor dintre ele (Fauconnier 2002:104).

O **rețea de spații mentale** (*mental space network*) leagă un ansamblu de spații mentale [92]. Structurile lingvistice sunt indici (*cues*) pentru ca vorbitorii să monteze elementele în structura referențială (Coulson & Oakley 2000:176). Expresiile lingvistice nu reprezintă și nici nu codifică construcțiile mentale. Limbajul servește ca să ne îndemne să elaborăm construcțiile adecvate unui context dat (Fauconnier MS:2). Semnificația are loc după ce construcțiile mentale au fost elaborate și nu este direct aplicabilă frazelor (Fauconnier MS:3). Posibilitățile de interpretare depind de spațiile mentale disponibile și de conectorii între spații disponibili atunci când operează o frază ; acest spațiu de disponibilitate depinde de discursul dat, de trăsăturile gramaticale ale frazei, dar și de factori non lingvistici strict pragmatici.

Elementele din spațiile mentale *fac referință la obiecte din lumea reală doar indirect; fac referință la acestea decât ca obiecte în reprezentările mentale ale vorbitorilor*, reale sau de altă natură (Coulson & Oakley 2000:176). Un spațiu mental conține reprezentări *parțiale* ale entităților și relațiilor din orice scenariu ca și perceput, imaginat, amintit sau înțeles de vorbitor (Coulson & Oakley 2000:176-7). *Elementele reprezintă entitățile discursive iar simple cadre (frames) reprezintă relațiile dintre acestea*.

Între spațiile mentale au loc procese de **cartografiere conceptuală** (*conceptual mapping*) și de **integrare conceptuală** (*conceptual integration*) ce sunt numite **amestecuri** sau amalgamări (*blending*). Între cartografieri pot avea loc relații de tipul *identitate, similaritate, analogie* și *funcții pragmatice* (bazate pe metonimie, sinecdocă și reprezentare sau de reprezentări și obiectele reprezentate) (Coulson & Oakley 2000:177). **Integrarea conceptuală** este o capacitate mentală care

---

[90] “mental spaces ... are partial structures that proliferate when we think and talk, allowing a fine-grained partitioning of our discourse and knowledge structures » (Fauconnier 1997:11)

[91] “Mental space emphasises conceptual discontinuities, the partitioning of conceptual structure into semiautonomous regions” (Langacker 2008:51).

[92] http://www.cogsci.ucsd.edu/~faucon/BEIJING/readings.html

conduce la noi sensuri, la o nouă înțelegere și la comprimări conceptuale utile memoriei și manipulării unor arii altfel difuze de semnificație. Operația de integrare conceptuală constă în construcția unei potriviri parțiale între **spații mentale input** și proiecții selective de la aceste inputuri la un spațiu mental nou, amestecat, din care mai apoi se dezvoltă dinamic o **structură emergentă** (Fauconnier 2002:42-44). Între cele două spații input se găsește un **spațiu mental generic** care "reflectă o structură comună, în mod normal mai abstractă, de organizare împărtășită de inputuri și care definește miezul spațiului intermediar de cartografiere dintre ele (Fauconnier 1997:149). Cartografierea este opacă; proiecția unui domeniu asupra celuilalt este automată (Fauconnier Map:2). Inferența inerent construită pe un domeniu sursă va fi transferată prin proiecție unui domeniu abstract (Fauconnier Map:3).

Reţeaua conceptuală

O **rețea de integrare conceptuală** (*conceptual integration network*) este o rețea de spații mentale care conține unul sau mai multe spații mentale amestec. Un **spațiu mental amestec** (*blended mental space*) este un spațiu integrat care primește proiecții input de la alte spații mentale din rețea și dezvoltă **o structură emergentă** care nu este disponibilă în inputuri [93] (Fauconnier 2002:42-44).

O structură emergentă ia naștere din *compoziție*, *completare* (*completion*) și *elaborare* (Coulson & Oakley 2000:180) (Fauconnier 2002:42-44; 48).

- **Compoziția** înseamnă atribuția unei relații dintr-un input asupra unui element sau serie de elemente din celălalt spațiu.

- **Completarea** are loc atunci când structura din spațiul amestec se potrivește unei informații din memoria de lungă durată. Completarea poate fi înțeleasă ca procesul de activare într-o rețea semantică (Coulson & Oakley 2000:181). *Grady (2000) descrie cum chiar o reprezentare incompletă poate să activeze structuri neurale responsabile pentru recunoașterea unor obiecte parțial ascunse*.

- **Elaborarea** are loc atunci când are loc o simulare mentală sau fizică a evenimentului în spațiul amestec. Posibilitățile creative ale amestecului apar din natura deschisă a completării și elaborării (Fauconnier 2002:49).

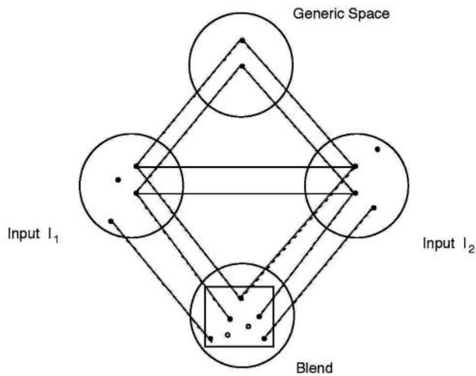
Vezi cinematografic activarea unui spațiu diegetic din compunerea unor planuri descriptive și a unei editări în continuitate.

O rețea de integrare conceptuală e formată din 4 spații mentale conectate: 2 spații input parțial potrivite (*matched*), un spațiu generic (structura comună celor 2 spații input) și un spațiu amestec. Spațiul amestec e format din proiecția selectivă din inputuri, completarea de patern și elaborarea dinamică (Fauconnier CB:4). Amestecul este dinamic. El poate fi "rulat" deși conecțiunile sale rămân în loc. Spațiile mentale pot fi modificate dinamic în timp ce gândirea și discursul se desfășoară (Fauconnier CB:5).

---

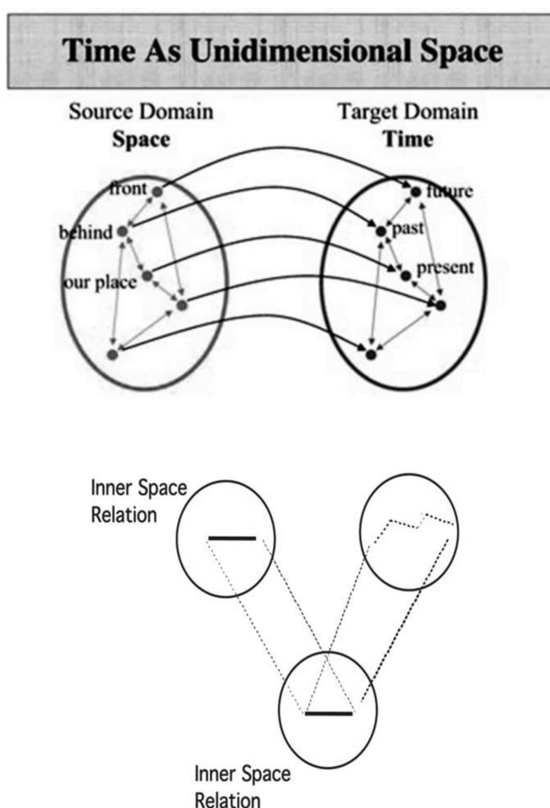
[93] "finding correspondences that look as if they are objectively there [which requires] the construction of a new imaginative meaning that is indisputably not "there"" (Fauconnier 2002:20).

A typical network



Relațiile dintre spațiile mentale sunt bazate pe potriviri ce produc conexiuni de genul cadre și roluri din cadre, conexiuni de identitate ori transformare sau reprezentare, conexiuni analogice sau metaforice, ori relații vitale (Fauconnier 2002:47). Rețelele de integrare conceptuală sunt descriptibile pe un continuum de complexitate din care se desprind 4 prototipe: **simplex**, **mirror**, **single-scope** şi **double-scope** (Fauconnier CI:5; CB:5).

- **Simplex.** O rețea simplex are un input 1 care este un cadru și input 2 format din o serie de elemente. Un **cadru** este o organizare schematică și convențională a cunoştințelor (cum ar fi "a cumpăra benzină"; „vapor care navighează pe ocean"„filosof care reflectează la o problemă") (Fauconnier 2002:120 sq). Un cadru se aplică unui set de elemente sau valori. De exemplu, un cadru se aplică unor valori. Un cadru exemplu este familia : relațiile de rudenie cu roluri de genul : tatăl, mama, fiul, fiica. O rețea de integrare conține aceste roluri pe de o parte și pe de alta valorile acestor roluri. Cartografierea dintre spații este una de tip conexiune de la cadru-la-valori. „Paul este tatăl lui Sally", „X is the Y of Z" (Fauconnier 2002:120).
- În **Oglinda** (*mirror network*) un cadru comun este împărtășit de toate spațiile din rețea (Fauconnier 2002:122 sq). Cadrul care organizează specifică natura activității, eventul și participanții. Cadrul oferă și o topologie a spațiului pe care îl organizează. Aceste rețele aduc comprimări asupra relațiilor vitale de timp, spațiu, identitate, rol, cauză-efect, schimbare, intenționalitate și reprezentare (Fauconnier 2002:122 sq).
- În **Single-Scope** cadrele de organizare ale spațiilor sunt diferite și spațiul amestec moşteneşte doar unul din ele. Este un **caz prototip de metaforă** (Fauconnier 2002:126 sq). Doi luptători de box sunt un cadru care servește la înțelegerea competiției dintre doi directori de firmă ("X l-a făcut K.O. pe Y"). Ele sunt prototipul metaforelor de tip sursă-țintă. „A *digerat* cartea" care amestecă spațiul „mâncatului" și spațiul „cititului". Alte metafore sunt „timpul ca *spațiu*" („Timpul *zboară*", „Crăciunul e *aproape*", „Ne *apropiem* de Crăciun").



• În **Double-Scope** cadrul esențial și proprietățile de identitate sunt aduse de cele două spații input (inputuri care diferă în conținut și topologie). Interfața computer desktop este un exemplu. Un alt exemplu este „*digging one's own financial grave*" (Fauconnier 2002:131 sq).

Relațiile vitale

Prin amestec se obțin relații cum ar fi **compresia** care se aplică unor relații conceptuale cum ar fi relația de cauză-efect ce au loc între spațiile mentale (Fauconnier 2002:92). **Compresia** se aplică unor relații înrădăcinate în neurobiologia umană și care se aplică experienței împărtășite fizice și socio-culturale (Fauconnier CI:4; despre mecanismele de compresie vezi și Coulson & Oakley 2000:188 sq). **Relațiile vitale** includ *cauza-efectul*, *schimbarea*, *timpul*, *spațiul*, *identitatea*, *intenționalitatea*, *reprezentarea* și *întreg-parte*. (Exemplul *Bypass* - Fauconnier 2002:92). Ele se aplică *între* spații mentale și definesc topologii *în* spațiile mentale. **Relații vitale între spații** (*outer-space vital relation*) pot fi comprimate într-o **relație vitală înăuntrul unui spațiu amestec** (*inner-space vital relation*).

Între ele există ierarhii de compresie cum ar fi: *analogia*, *dizanalogia* > *schimbarea* ; *identitatea* > *unicitatea*. *Amestecul este un instrument de compresie prin excelență* (Fauconnier CI:5). Compresia se poate aplica timpului, spațiului, cauza-efect, intenționalității. Analogia se poate comprima în identitate, unicitate. Cauza-efect se poate comprima ca întreg-parte. Identitatea se comprimă ca și unicitate. Reprezentarea, parte-intreg, cauza-efect, categoria și rolul se pot comprima în unicitate (Fauconnier 2002:101-2).

Relațiile vitale sunt conectori între spații.

Schimbarea. Ea poate fi interiorul unui spațiu mental input sau între cele două inputuri. Spațiul mental e dinamic și poate comporta o schimbare (Fauconnier 2002:93). În exemplul

dinozaurul nu există relație de identitate între dinozauri particulari ci doar o relație de analogie (un dinozaur e analogic cu altul), una de cauză-efect (evoluția genetică) și una de dizanalogie (diferențe de la o generație la alta de dinozauri). În amestec avem un dinozaur care a suferit schimbări pe o durată de timp. *Schimbarea este comprimată în unicitate* (Fauconnier 2002:93-4)

Identitatea (Fauconnier 2002:95). ***Timpul***. ***Spațiul***. ***Cauza-efect***. ***Parte-întreg***. *O relație vitală de tip parte-întreg se poate comprima ca unicitate* (vedem o fotografie a feței unui personaj, John Doe, și spunem „uite o fotografie a lui John Doe" nu o „fotografie a feței lui John Doe"). Cauza și efectul pot fi amestecate într-un spațiu mental nou (Fauconnier 2002:75 sq). A prezenta efectul direct în cauză este o chestiune de obținere a reprezentării corecte, ceea ce în sine este extrem de creativ (Fauconnier 2002:77). În magia *wodoo*, de exemplu, avec un sp1 = părțile unei persoane: părul, ochii, bustul, fotografia persoanei și un sp2 = persoana. Între spații au loc conexiuni parte-întreg. În amestec părțile și întregul sunt fuzionate iar cauzalitatea asupra părții este cauzalitate asupra întregului. A arde părul cuiva este, în amestec, a omorî pe cineva. Cauza – arsul părului - și efectul – uciderea persoanei au loc simultan în amestec (Fauconnier 2002:97). ***Reprezentarea***. Un alt exemplu este relația de reprezentare. Un input 1 este ceea ce e reprezentat. Un input 2 este ceea ce reprezintă. În amestec cele două devin unicitate. Vedem actorul pe scenă și spunem : „Richard II este în închisoare".

Alte relații vitale sunt: ***Rolul***. ***Analogia***. ***Dizanalogia***. ***Proprietatea***. (Fauconnier 2002:98-9). ***Similaritatea***. ***Categoria***. ***Intenționalitatea***. ***Unicitatea***.

Exemplu Taxa mea de impozit e din ce în ce mai lungă cu fiecare an / *My tax bill gets longer every year* /.

Inputurile amestecului sau integrării conceptuale sunt spațiile mentale desemnate pentru fiecare an. În fiecare an e o factură fiscală care e similară cu cea din anul următor. Fiecare an și factura fiscală aferentă formează spații mentale separate. Aceste spații sunt legate prin relația vitală de ***analogie***; fiecare spațiu este structurat de cadrul (*frame*) plătirii taxelor într-un an. Inputurile sunt legate și prin ***dizanalogie*** căci fiecare taxă este diferită față de cea precedentă. Spațiile mentale input legate prin analogie sunt comprimate în ***identitate*** în spațiul emergent amestec iar dizanalogia este comprimată în ***schimbare*** (Fauconnier Map:6). În spațiul mental amestec există o *singură* factură de la fisc care se schimbă în timp. (Fauconnier 2002:94-5)

La fel ca și identitatea cadrată (framed) a unui personaj de la un plan cinematografic la altul. Deși fiecare plan aduce un spațiu mental diferit și scanat în timp sevențial el este păstrat în memorie de o manieră sumativă și integrat ca un obiect identic.

Obiectele materiale sunt rezultate din amestecuri succesive culturale în timp. Ele sunt **ancore materiale** pentru amestecuri conceptuale (de exemplu: ceasurile, monedele, banii sau numerele raționale). Când se schimbă ancorele atunci se schimbă și conceptele noastre respective (Fauconnier CI:5).

Exemple diverse de integrări conceptuale

Exemplul *RITUALUL NOULUI NASCUT* (Fauconnier CB:1)

Acest exemplu nu are necesar o reprezentare verbală, cinematografică sau real-spectaculară. Putem asista la acest ritual. Ritualul presupune ca noul născut să fie dus în sus pe scările casei părinților ca parte dintr-un eveniment public. Ritualul are ca scop să simbolizeze promovarea șanselor ca noul născut să crească în viață.

Input 1 = a duce copilul în sus pe scări; Input 2 = schema vieții metaforic structurată ca o mișcare de-a lungul unei căi astfel încât neșansa e jos și șansa e sus. Între cele două spații avem corespondențe de genul: traiectoria, sus-jos, actantul copil. Orice intervenție sau ezitare operată în spațiul input 1 duce, în integrare, într-o schimbare automată în spațiul 2.

Exemplul *BOAT RACE* (Fauconnier CI:2)

În acest exemplul 2 curse de vase aflate la o distanță temporală (1853 vs 1993) sunt amestecate într-un singur eveniment : o cursă între catamaranul de azi și cliperul de atunci ca și fantomă. Avem 2 evenimente cu 2 spații conceptuale fiecare cu trăsături de cursă caracteristice. Cele 2 au un cadru schematic comun: **spațiul generic** care le conectează: o călătorie de la San Francisco la Boston. Amestecul constă în potrivirea parțială a celor 2 inputuri și proiecția selectivă către un al 4-lea spațiu mental, spațiul amestec (Fauconnier CI:2). Are loc un construal particular în spațiul amestec care conține un traseu comun și două bărci în competiție. Proiecția permite unei structuri emergente să ia naștere prin **compoziție**, **completarea unui patern** și **elaborare** (Fauconnier CB:3). Este o **rețea oglindă** (*mirror network*) căci un același **cadru** (*frame*) organizează cele două inputuri.

Nota *Un spațiu amestec rămâne conectat la inputuri prin cartografieri astfel încât pot fi calculate inferențe în inputuri pornind de la situația imaginară din spațiul amestec* (Fauconnier CB:2).

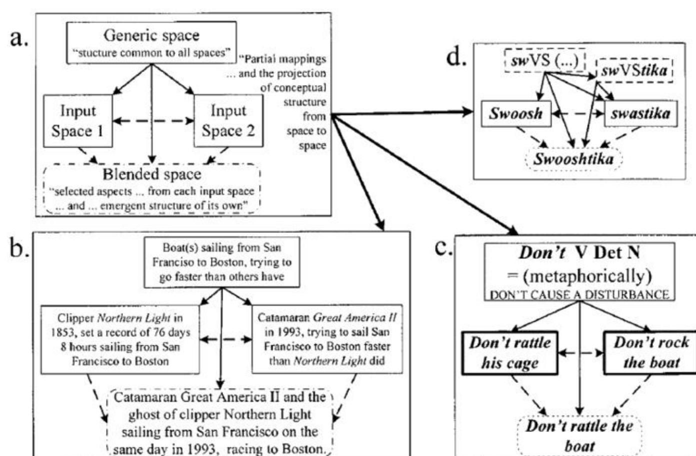


Figure 4.14. Blends

(Tuggy 2007:110)

Exemplul *SKI* (Fauconnier CI:3)

În acest exemplu avem input 1 = „situația de ski” și input 2 = „situația de restaurant” și cartografierea poziției mâinii și a corpului pe fiecare. Spațiul generic este mișcarea și postura umană, fără alt context. Spațiul amestec este o fantezie, dar permite emergența unei mișcări reale.

Exemplul *Clinton si Roosevelt* (Fauconnier CB:3)

Un comentariu la câteva luni după instalarea în funcție a lui Clinton ne aduce în atenție integrarea conceptuală: *By this point, Roosevelt was far ahead of Clinton*. În spațiul amestec C şi R sunt aduși împreună în același cadru temporal și intră în competiție pe acest cadru comun.

Exemplul *MIŞCAREA FICTIVĂ* :

The fence runs all the way down to the river. /

Gardul se întinde pe toată lungimea în josul râului.

Un traiector imaginar se mișcă dea lungul unui obiect – gardul – pe o cale imaginară care leagă 2 obiecte. Această expresie dă mișcare și imobilitate în același timp. *Imobilitatea obiectivă este dată împreună cu mișcarea perceptuală sau conceptuală.* Această aparentă contradicție rezultă din amestecul conceptual care permite ca mai multe spații mentale eterogene să fie conectate în simultan într-o singură construcție mentală (“*an input space containing a static scene of a fence and*

a river is blended with an imput space that contributes a moving trajector on a path with a reference point” (Fauconnier CB:3).

Exemplu *Contrafactuale*: *In France, Watergate would not have hurt Nixon*; *If I were you…* (Fauconnier CB:3).

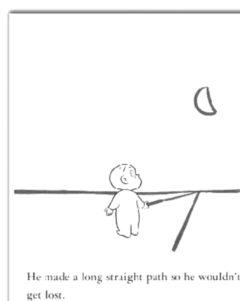
Exemplu *Liz crede că soțul ei este obosit* (Fauconnier Map:3) sau *Liz crede că anul trecut soțul ei era obosit*.

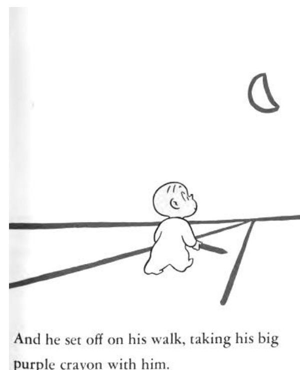
Spațiul actual, spațiul de acum un an, spațiul reportat. Presupunerea că Liz are un soț se răspândește în spațiile imbricate (Fauconnier Map:5). Î*n proiecțiile mentale – **principiul de acces** – permite ca o descriere a unui element să permită identificarea duplicatului / corespondentului său în alt spațiu mental* (Fauconnier Map:5). Când vorbim de „Dorian Gray” și de „portretul lui Dorian Gray” construim două spații mentale (unul pentru “realitate” și altul pentru “pictură”). Conecțiunea este de identitate (în amândouă e un Dorian Gray), dar, deși e aplicată o relație de identitate, partiționarea rămâne (proprietăți diferite, cadre, structuri diferite).

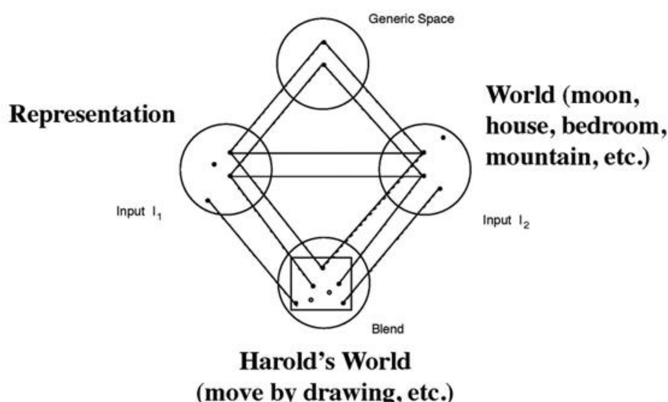
Exemplul *MY KARMA RAN OVER MY DOGMA* (Coulson & Oakley 2000:178 sq). Spațiul generic este dat de cadrul (frame) automobil și schema *contact peste* (*contact over*) (care organizează participanții, acțiunile și evenimentele).

Exemplu *Compresia relației de reprezentare*

”O rețea cu arie dublă (*double scope*) are inputuri din diferite cadre de organizare (și deseori aflate în conflict) și un cadru de organizare pentru amestec care include părți din fiecare cadru de organizare input și are o structură emergentă proprie. În asemenea rețele cele două cadre de organizare aduc contribuții centrale amestecului iar diferențele lor acute oferă posibilitatea unor conflicte incitante (*rich*). Departe de a bloca construcția rețelei conflictele (*clashes*) oferă provocări imaginației iar amestecurile care rezultă pot fi extrem de creative” (Fauconnier 2002 :131). Un exemplu este lumea lui Harold în care personajul din diegeză desenează un drum în reprezentare pentru a se putea deplasa în lumea înconjurătoare exterioară.







Sau, similar, în tabloul lui Magritte unde personajul diegetic face o acțiune în spațiul „reprezentare picturală” care are repercusiuni în spațiul „reprezentat pictural”.



Tentative de l'impossible. (1928) Réne Magritte.

Figurile cu arie dublă apar în descrierile construalelor cinematografice. (exemplul amestecului conceptual al cozii de oameni format din o linie de oameni şi un traiector – v. Hutchins 2005:1560). Ancore materiale și iconicitatea ca relație între un input 1 (= suport material) și un input 2 (spaţiu mental). Este ceea ce susținea Rudolf Arnheim în dependența subiectului pictural de forma utilizată (v in Aumont 2008b:121). Şi, este deasemenea, caracteristic demersului lui Bordwell acela de a descrie explicativ structura stilistică a filmului. În definitiv, analizele lui Bordwell în *Figuri trasate în lumină* (2005) sunt descrieri ale construalului sau ale spatiului mental input 1 (= suport material sau conceptualizarea semnului).

Metafora și metonimia

Metafora. Exemplu „timpul ca *spațiu*”. În acest exemplu utilizăm structura spațiului și a mișcării pentru a organiza timpul (*Crăciunul* ***se apropie***; *săptămânile* ***trec***; *vara e* ***după colț***; *the long day* ***streched*** *out with no end in sight*). Inferența aplicată asupra spațiului în domeniul sursă e cartografiat pe domeniul temporal țintă. Metafora e rețea de integrare single-scope. O altă metaforă este cea a viziunii organizate pe structura cadrului de tip atingere: µ „a vedea că a *atinge*” („nu mi-am putut *lua* ochii *de pe* ea”*)* sau µ „a cunoaste că *a vedea*” din „*văd* ce vrei să spui”. Un alt exemplu privește schema utilizată pentru prepoziția *over* (*overlook* = a privi *peste* => nici un contact; adică nu am fost atent). *Look over* folosește o altă schemă pentru *over* (*She looked over the draft*) și anume aceea a unei căi care acoperă o suprafață (*she wandered over the entire field*) (Fauconnier Map:3).

În **metonimie** *cele două domenii sunt cartografiate cu ajutorul unei funcții pragmatice*. De exemplu, autorii sunt îmbinați / asociați cu cărțile lor iar pacienții de spital cu boala lor (”*durerea de cap* de la 12 vrea o cafea” sau „*piciorul rupt* de la 3 vrea o cafea”). Metonimia permite compresia; asistenta transmite în simultan informația că pacientul are un picior rupt și că dorește și o cafea. Metonimia aparține rețelei de integrare în care o relație vitală e comprimată în alta.

Compresia metonimică.

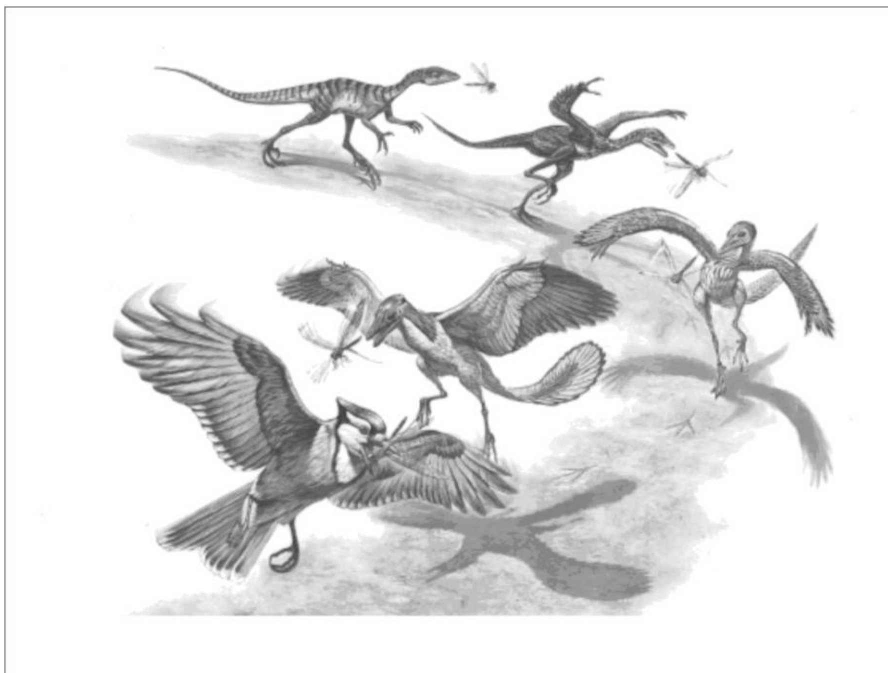
În exemplul „Martina e la trei *puncte* distanță de *aeroport*” (Fauconnier Map:4) „*punctul*” este un metonim pentru pierderea unui punct de meci de tenis. „Trei puncte” este cartografiat metaforic pe distanța spațială de trei puncte până la pierderea meciului. Lanțul metonimic invocat este : pierderea meciului => excluderea din competiție => plecarea acasă. „Aeroportul” e metonim pentru plecarea acasă, eveniment care începe la aeroport. Structura lingvistică nu indică mare lucru din aceasta suită. Cu m*odelele cognitive pentru jocuri, tenis, întreceri, competiții, călătorii și cu aplicarea cartografierilor putem obține acest lanț cognitiv. Prin aplicarea altor modele cognitive obținem alte semnificații ale frazei date* (Fauconnier Map:4). Mecanismul este similar și în cazul discursului vizual.

Transformarea relației de analogie și dizanalogie în identitate și transformare

Între spațiile mentale poate avea loc o relație de compresie ce poate genera metafora și metonimia [94] .

Exemplul de mai jos al „dinozaurului” ilustrează cum relațiile de dizanalogie (diferență) de la o entitate la cealaltă sunt comprimate ca schimbare iar relațiile de analogie de la o entitate la cealaltă sunt comprimate ca identitate. Imaginea este concepută ca o identitate care se schimbă. Astfel, descrierea imaginii că „dinozaurii au devenit păsări” este o descriere a comprimării.

[94] Conferinta privitoare la relatia de compresie ca generator al metaforei si metonimiei ; http://www.youtube.com/watch?v=kiHw3N6d1Js



Monica Lewinsky : o integrare conceptuală

O integrare conceptuală implică 4 spații mentale și nu este întotdeauna permisibilă unei lecturi metaforice. De exemplu, imaginea în care figura facială a Monicăi Lewinsky este suprapusă pe pictura Mona Lisei sau Giocondei formează un amestec.



”Monica Lewinsky” și „Mona Lisa” reprezintă două spații mentale care sunt proiectate pe al treilea spațiu amestec reprezentat de imaginea de pe copertă. Un al patrulea spațiu este cel numit „spațiu generic” ce conține materialul comun celor două elemente din amestec. Acest amestec nu este metaforic deși are o latură figurativă (Grady 2007:199).

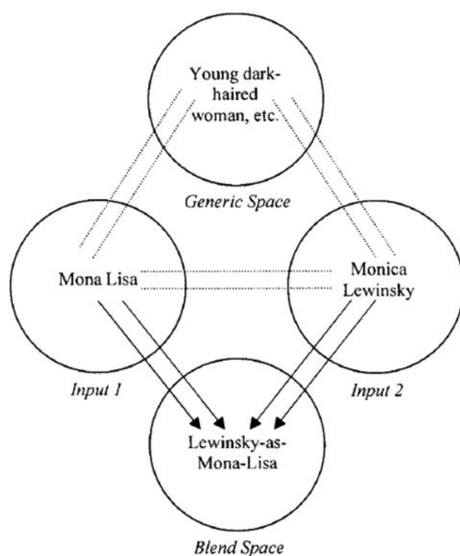
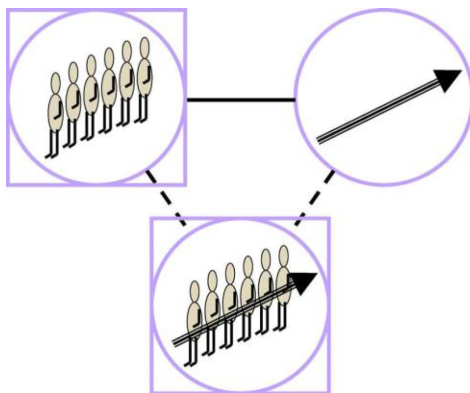


Figure 8.1. Diagram of the Leonardo da Vinci's *Mona Lisa*/Lewinski blend

O figurativizare poate fi formată ca o **integrare conceptuală**; ca o operație complexă conceptuală (exemplul amestecului conceptual al „cozii de oameni" format dintr-o linie de oameni și un traiector, un vector direcțional – v. Hutchins 2005:1560)



Illustrație Hutchins

În acest cadru teoretic **metafora** este o subcategorie a amestecurilor conceptuale. Ele sunt definite de o *asimetrie a gradului în care cele două spații mentale input aduc un cadru (script) pentru structurarea amestecului*. În metafora „statul e un *vas*" spațiul input al vaselor pe mare aduce un cadru de structurare (cum ar fi marea, vântul, ghidajul pe mare, navigarea) asupra subiectului statutului : alegerile, politica etc. Amestecurile de tip metaforic implică „fuziunea" elementelor corespondente din cele două spații și excluderea unui concept din țintă din reprezentarea explicită în amestec pentru a permite înlocuirea sa cu un element din spațiul sursă (Grady 2007 :199). În amestecul „vasul-statului", de exemplu, națiunea în sine nu este reprezentată ; imaginea vasului îi ia locul deși păstrează legătura conceptuală cu statul din spațiul mental țintă (ceea ce reprezintă o relație de tip figură /vs/ fundal unde spațiul sursă al metaforei ocupă primplanul figurii față de spațiul țintă care va ocupa fundalul conceptualizării).

Relația mouse cu ecranul de computer /vs/ diegetizarea

Exemplu *mouse vs ecranul de computer* (Fauconnier CI:4)

O succesiune de amestecuri sunt conceptual și fiziologic integrate într-o singură activitate cu o structură emergentă. O rețea de integrare conceptuală bazată pe invarianța perceptuală, coerența, stabilitatea și non-ubicuitatea integrează iluminarea 2D pe un ecran cu obiecte 3D. Un amestec obiect (an **object** blend).

O altă rețea de integrare fuzionează manipularea 3D în orizontală a *mouse*-ului de computer cu mișcarea percepută a săgeții pe ecran pe verticala 2D. Integrarea manipularii *mouse* cu mișcarea săgeții – a *simți* că miști săgeata. Alte amestecuri sunt ***grasping and moving blend*** și ***containment blend***. Rezultă experiența integrată în care un *click* al mouse-ului *este* o formă de apucare iar mișcarea mouse-ului *este* o mișcare deliberată a obiectului. În această integrare au loc corelații și integrări la diverse nivele: neural, perceptual, motor, conceptual. Integrări similare au loc în activitatea de joc on-line. O configurație de pixeli pe monitor e percepută ca *folder* = obiect, indiferent de configurația care are loc pe ecran (*folder*-ul are o identitate de obiect care e menținută). *Acțiunile care sunt aplicate asupra obiectului folder sunt percepute ca : ridicare, mișcare, deschidere*. În spațiul amestec există aceste acțiuni din inputul concepției mentale a muncii pe care o facem pe un computer (ecran de computer) (Fauconnier CB:4)

Montajul cinematografic și integrarea conceptuală

Mișcarea aparentă phi este o formă de integrare ; experiența mișcării este rezultatul integrării în sistemul vizual a două evenimente separate într-un percept unitar de mișcare. În spațiul amestec o singură lumină pe care o numim lumina 3 se cartografiază pe lumina 1 și pe lumina 2. Prin compunerea evenimentelor din cele două inputuri tranziția luminii 3 din p1 la t1 către p2 la t2 este înțeleasă și experimentată ca rezultatul mișcarii (Coulson & Oakley 2000:182). Același proces de integrare se află în spatele percepției mișcării adevărate atunci când sistemul vizual inferează mișcare din deplasarea spațială a unui obiect în timp. *Procesele de integrare care funcționează în percepția mișcării sunt o componentă centrală a cogniției de nivel mai înalt* (Coulson & Oakley 2000:183).

Editarea shot/reverse-shot *produce deasemenea o secvență integrată* : editarea față în față se potrivește cu cunoașterea înrădăcinată (*entrenched*) a procedurilor conversaționale de a vorbi mai întâi unul și apoi celălalt și spectatorii pot să fie martorii unei curgeri temporale a conversației față în față numai pe baza informației vizuale – o secvență integrată - (Coulson & Oakley 2000:183 cu trimitere la Bordwell 1996) [se poate ca spațiul comun să fie produs din **Completare** care poate fi înțeles ca procesul de activare într-o rețea semantică (Coulson & Oakley 2000:181). *Grady (2000) descrie cum chiar o reprezentare incompletă poate să activeze structuri neurale responsabile pentru recunoașterea unor obiecte parțial ascunse*.]

Exemplul ritualului noului născut pe scări – Fauconnier

Integrarea în ritualul **„aruncatului buchetului la nuntă**”. Ritualul desemnează femeia care prinde buchetul ca și cauză a viitorului mariaj (spațiul mental prim) și este proiectată în spațiul mental secund (viitorul mariaj) ca și efect.

Similar, în ritualul **„urcării pe scări a noului născut**” (vezi infra Eve Sweetser) ritualul își dobândește semnificația printr-o rețea de integrare. Corespondențele sunt în spațiul amalgam (în *cross-space mapping*) calea de pe scări = cursul, traiectoria în viață; copilul azi = persoana de mâine în viață; maniera de a se mișca acum la urcare = cum persoana se mișcă în viață. Se construiește un spațiu amestec ce integrează efectul în cauză. A face să funcționeze amestecul are o semnifcație

simbolică pentru că ceea ce se întâmplă în amestec este viitorul vieții copilulului. *Amestecul prezintă efectul (o viață fericită, adică să ajungi cu bine în susul scărilor) ca și integrat în cauza sa (ajunsul în susul scărilor)* (Fauconnier 2002:81). Un aspect al performanței poate fi experimentat simultan ca și cauză și efect al său în amestec și în viața viitoare a noului născut (Fauconnier 2002:85). *Dacă ritualul merge „prost" atunci emoțiile sunt experiementate de audiență: emoții care sunt parte integrantă a unei situații sociale* (Fauconnier 2002:86). O similară concomitență a efectului și cauzei apare în exemplul „cavalerului" și „virtuților morale" asociate. În cazul comportamentului unui cavaler, calitățile sale morale sunt cauză pentru devenirea sa ca și cavaler iar faptul că este un cavaler cauzează faptul de a avea aceste calități (Fauconnier 2002:86).

Exemplul cowboy-ului impotent fumător - Fauconnier

O publicitate-afiș care are ca și acroșă: *atenție, fumatul cauzează impotență*. Vizualul publicității este un cowboy viril care fumează o țigară care se lasă în jos. Trei spații mentale sunt asociate. Spațiul 1 ("cowboy viril care fumează ca semn al independenței și autorității sale sexuale"). Spațiul 2 ("un fumător schematic"). În cele 2 spații țigara simbolizează „a fi fumător". Spațiul 3 este reprezentat de „un om impotent cu o erecție incompletă". Primul amestec reunește spațiul „fumătorul" cu spațiul „impotentul" unde „a fi fumător cauzează impotența". Amestecul este „fumător impotent" iar țigara este cauza impotenței.

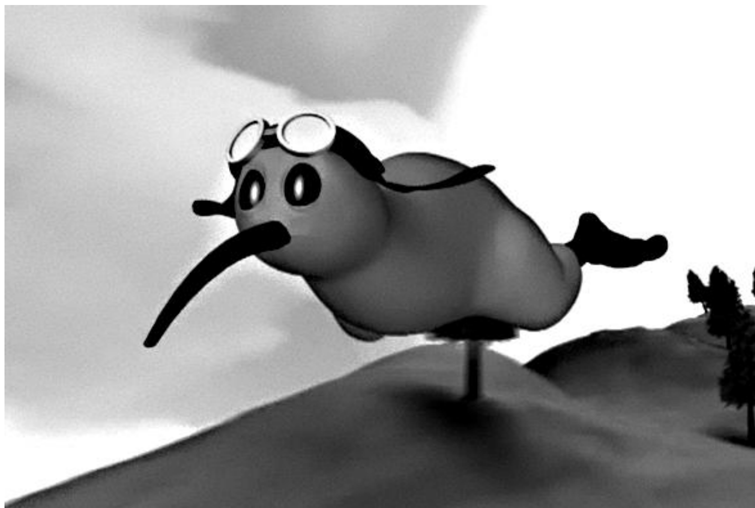
Amestecul „fumător impotent" este un input pentru un al doilea amestec. Al doilea imput este spațiul mental al „cowboy viril". În acest amestec țigara „cowboy viril", țigara „fumător impotent" și postura fiziologică a „fumător impotent" toate proiectează către același element : „o țigară care se lasă în jos". Spațiul „cowboy viril" și spațiu „fumător impotent" sunt cross-spații care sunt fuzionate în amestec și dau un „cowboy impotent fumător". În amestec, cauza și efectul au fost amestecate (*merged*) și se prezintă unul pe celălalt direct. A recunoște pe unul înseamnă a-l recunoaște pe celălalt (Fauconnier 2002:81-2).

Exemplul lui Bertran de Born din Dante – Fauconnier

Personajul BdB își poartă capul în mâini în *Infernul* lui Dante pentru că a creat o sciziune între regele Angliei și fiul său. Spațiul 1 (BdB în viață ca o cauză a sciziunii între rege și fiu). Spațiul 2 este cadrul schematic al cuiva care scindează un obiect fizic în două părți. Conexiuni metaforice leagă diviziunea socială și diviziunea fizică. Bertran este ceea ce divide iar cuplul rege-fiu este o unitate ce poate fi divizată. În amestec BdB este amestecat cu obiectul fizic divizat astfel fuzionând cauza (Bertran) din spațiul 1 cu efectul din spațiul 2 (obiectul divizat). Corpul lui BdB ca obiect fizic se potrivește natural în amestec în schema diviziunii fizice ca un om care este decapitat. *Imaginea dantescă este o imagine amestec care integrează cauza și efectul. Scopul lui Dante este să ne facă să vedem consecințele păcatului în păcatul însuși* (Fauconnier 2002:83).

A1.2.5. Analiza film: KIWI: exemplu de metaforă cinematografică

Un exemplu de metaforă cinematografică: KIWI, film de animație *http://www.youtube.com/watch?v=sdUUx5FdySs*



Kiwi este un filmuleț animat de 3 minute care poate fi găsit cu ușurință pe net. Protagonistul clipului este anunțat din generic: Kiwi!. Kiwi este o pasăre cu aripi rudimentare, atrofiate (cf. Wikipedia). Primul plan – un plan apropiat - „construiește" metonimic figura recognoscibilă a păsării. Recunoașterea păsării are loc sub incidența categoriei [PASĂRE] cu ajutorul trăsăturilor distinctive ale formei și ciocului. Lipsa clar marcată grafic a aripilor indică atipicalitatea păsării. Kiwi este o pasăre atipică, aproape o non-pasăre sau de inclus într-o categorie încă nedefinită [PASĂRE]→ [KIWI] (despre categoria pasăre vezi în Lewandowska-Tomaszczik 2007:146). Obiectul diegetic evocă schema păsării (printre care și capacitatea de a avea aripi și de a zbura). Deasemenea, prin gradul redus de specificitate al trăsăturilor constitutive figura protagonistului tinde a indica un tip (o categorie abstractă) și mai puțin un individ particular. Un exemplu similar ar fi relația dintre [CÂINE]→ [HIENĂ] care evocă o schemă supraordonată de genul CARNIVOR-CU-ASPECT-CANIN și față de care hiena ar fi un fel deviant de câine (Tuggy 2007:112).

În următoarele planuri protagonistul face o serie de acțiuni care evocă domeniul uman: „face efortul de a trage în spate o sfoară", „se scarpină", „se șterge de transpirație după efort", „bate cuie", „se bucură și dă din picioare ca din mâini" și poartă „o cască de aviator". Desemenea, acțiunile sale au consecințe asupra unor elemente naturale: copacii pe care îi plantează artificial (cu cuie) în picioare, dar în plan orizontal pe marginea unui perete de stâncă vertical. Acțiunea trădează intenția și aplicarea unui plan cu un scop și activarea schemei de acțiune (*modelul de eveniment tip* și *ciclul de control*). Categorizarea acțiunilor și atributului căștii de aviator stabilesc o serie de corespondențe cu domeniul „uman". Atipicalitatea pasării permite recategorizarea sa ca aparținând umanului și impune direcția de sancțiune de la standard / schemă la țintă / instanță: [OM] →[KIWI]. Relația este de categorizare. Kiwi este o instanță sancționată de schema evocată de „OM". Kiwi este un mix de trăsături umane și animale și evocă cele două domenii (sau sisteme descriptive). Această dublă categorizare a protagonistului permite utilizarea unei lecturi metaforice în care unul dintre domenii va fi cel sursă (cel concret) pentru un domeniu țintă (mai abstract). Domeniul sursă „kiwi" va fi cartografiat pentru înțelegerea domeniului țintă „om". Profilul va fi impus de domeniul sursă. Astfel „omul este *un kiwi*" va pune în prim plan figura domeniului sursă (*kiwi*) ca metaforă cartografiată pe domeniul țintă (umanul). Desigur că lectura metaforică trimite intertextual și la metafora pascaliană: „omul este *o trestie*, dar o trestie gânditoare" care verbal articulează raportul dintre schema care filtrează și focalizează și domeniul țintă al umanului. Deasemenea, o definiție des citată a omului

aduce în prim plan trăsăturile de „biped” și „lipsit de pene” deși o definiție enciclopedică include și abilitățile cognitive și lingvistice ale omului, dexteritatea manuală și abilitățile sale tehnologice, aparența facială și forma corporală și comportamentul complex social (v Tuggy 2007:88 și 113).

Comicul, „infantilitatea” și „fragilitatea” protagonistului evocă deasemenea fragilitatea „trestiei” din intertextul citat. Deși handicapat de lipsa aripilor/brațe protagonistul reușește să performeze acțiuni intenționale umane (să lege sfoara, să bată cuie și să construiască un decor după un plan). Același lucru e evocat prin atributul trestiei gânditoare, adică capacitatea de a urmări intențional un plan cognitiv.

În planurile finale ale clipului Kiwi se aruncă în prăpastie și va cădea pe lângă copacii plantați de el artificial pe peretele de stâncă vertical. Căderea datorată gravitației devine, în plan continuu, prin rotirea camerei de filmat în ax orizontal, un „zbor” deasupra multitudinii de copaci care, acum, sunt percepuți ca o pădure pe un câmp orizontal. E de remarcat scanarea secvențială (de proces) a evenimentului impusă de continuitatea planului. Căderea impusă de condiția fizică, reală a protagonistului este imaginată ca fiind o formă de zbor. Desigur, căderea este categorizată de schimbarea punctului de vedere a scenei ca o formă atipică de zbor: [ZBOR]→ [CĂDERE]. Zborul imposibil în condiția realității (căderea) este, sub condiția imaginației (produsul intențional), un zbor „real”. Kiwi a plantat copacii de o manieră artificială și improprie realului tocmai pentru a construi decorul unui act fictional de imaginație; pentru a se putea deplasa pe „deasupra” peisajului creat artificial. Handicapul personal îl obligă pe protagonist să schimbe coordonatele lumii (prin creearea cu un enorm efort a unei multitudini de copaci) și astfel într-o clipă scurtă să poată să transforme ficțiunea în realitate: protagonistul zboară ca și cum ar avea aripi. Prin planuri subiective optic (POV) și prin înțelegerea de către spectator a transformării optice a camerei care vede „subiectiv” planul vertical transformându-se în plan orizontal condiția personajului este condiția spectatorului. Kiwi își imaginează că zboară și acest lucru devine realitate iar spectatorul realizează că și el este în condiția protagonistului de a imagina o realitate imposibilă. Cele două entități – kiwi și spectatorul filmului – imaginează o ficțiune: Kiwi este în zbor și eu, spectatorul, văd ca și el un zbor. O ficțiune în care cei doi sunt poziționați față de domeniul „realitatea gravitației și a lipsei de aripi” și amândoi realizează trucul cinematografic ca fiind singura formă de ieșire din această stare a handicapului. Adică o falsă ieșire. Finalul filmului focalizează stările protagonistului căruia îi cresc niște simili-aripi, are o lacrimă (posibil din cauza vântului sau poate din conștiința inutilității efortului), dispariția sa după o perdea de nori și, în cele din urmă, sunetul off-cadru al unei lovituri (probabil sunetul izbiturii de pământ a personajului).

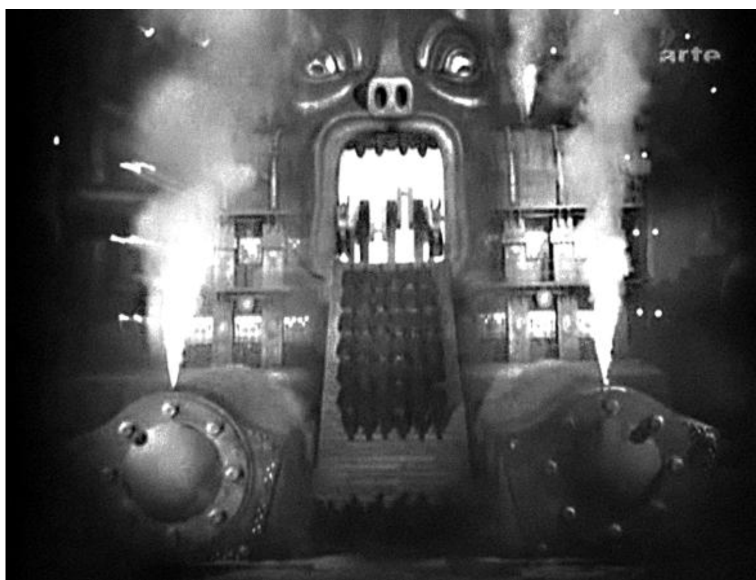
Totuși ceea ce interesează în această analiză este cartografierea trăsăturilor și acțiunilor domeniului sursă „păsărea kiwi” asupra domeniului țintă „omul” și formarea unui spațiu amestec „condiția umană”.

A1.2.6. Utilizarea descriptivă sau performativă a metaforei

O **utilizare descriptivă a metaforei** are loc atunci când spațiul amestec este înțeles ca o nouă manieră de a construi *reprezentarea* spațiului țintă (nu și a spațiului sursă). Într-o **utilizare performativă a metaforei** este de înțeles că spațiul țintă este *afectat* de către performativ. *Partea de reprezentare este domeniul sursă* iar domeniul țintă este conceput ca spațiul afectat de performativ. Spațiul mai relevant pentru partea *reprezentare* a performativului este spațiul sursă iar domeniul țintă e crucial legat de spațiul reprezentat și afectat. În spațiul amestec din exemplul „*ritualul noului născut pe scări*” mișcarea în sus cauzează viitoarea îmbunătățire a statutului social, pentru că îl constituie. *Să crezi că cineva poate să aducă o îmbunătățire a statutului social prin punerea în act a ceva care este metaforic cartografiat pe acesta*. (Sweetser 2000:315).

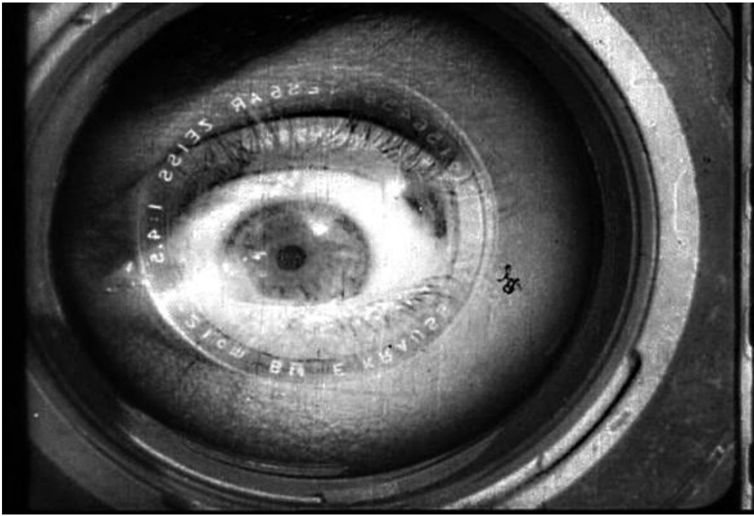
A1.2.7. Metafore filmice – Carroll, 1996

Carroll analizează prezența metaforei în film și identifică ceea ce el numește: *Strict filmic metaphor* sau ***core filmic metaphor*** (Carroll 1996:218). Pornind de la exemplul vizualizării mașinii monstru din *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) (Carroll 1996:212 sq) unde, cu ajutorul unui plan de filmare de tip Point Of View (**POV** sau, în română, un plan ce se identifică cu un punct de vedere subiectiv) vedem maşina industrială transformată prin supraexpunere în Moloch. Avem în cadru o entitate hibrid formată din **suprapunerea** trăsăturilor mașinii cu cele ale monstrului așa cum în cazul lui Kiwi aveam tot o entitate hibrid „pasăre-om". Elementele constitutive ale monstrului și ale mașinii (care e recognoscibilă ca atare) sunt co-prezente (**homospațiale**) în aceeași figură. „*Moloch" este domeniul sursă iar „mașina industrială" este domeniul țintă* și, prin cartografierea selectivă a aspectelor unui domeniu asupra celuilalt, *vedem mașina industrială ca un monstru ostil oamenilor* [95] . Ceea ce știm despre monstru este focalizat selectiv pe înțelegerea mașinii industriale.



La Vertov, în filmul *Man with a Movie Camera* (Dziga Vertov, 1928), ochiul uman este suprapus lentilei camerei de filmat. Metafora are o dublă direcție de lectură. „Camera de filmat este un *ochi*". „Ochiul este o *cameră de filmat*".

[95] „rethink the target domain – to focus and filter it – in light of a source domain" (Carroll 1996:215).



O similară suprapunere de trăsături se poate produce prin folosirea machiajului ca în filmul *Videodrome* (David Cronenberg, 1983). Similar, prin desen, efecte speciale sau punerea în scenă se produce suprapunerea celor două domenii. *Homospațialitatea sugerează identitatea iar caracterul fizic* ***non-comprimabilitatea*** (*non-compossibility*). În aceeași entitate sunt instanțiate categorii care nu sunt fizic comprimabile, non convergente. (Carroll 1996:214). *Membrii categoriilor sunt comprimați sau fuzionați într-o entitate a cărei structură contrazice o posibilitate fizică de compoziție a lumii reale și nu pentru a reprezenta o stare de lucruri dintr-o diegeză alternativă legilor fizice din lumea reală*. Mecanismul de integrare conceptuală este similar celui prezentat de Fauconnier în cazul dinozaurului care se transformă în pasăre.

Mecanismul de integrare presupune un conceptualizator care are responsabilitatea fie de a reprezenta o stare de lucruri dintr-o diegeză, fie de a face un discurs asupra unei stări de lucruri dintr-o diegeză. În primul caz imaginea entității fuzionate este reprezentată (imaginea reprezintă o entitate într-o diegeză; o reprezentare distală) iar în al doilea caz imaginea este simptomul (un indice) al unei intervenții unui autor discursiv secund (imaginea reprezintă un mod de a vedea al cuiva; o reprezentare proximală) (v. infra conceptualizatorii la Langacker). În cazul în care spectatorul are conștiința aranjamentului de vizionare implicit (v supra arhetipele conceptuale la Langacker) în urma unor indici de subiectivitate poate percepe actul de comunicare și, în consecință, prezența discursului.

Imaginile vizuale sunt simboluri cu recunoaștere non codificată (sunt percepții ne mediate de simboluri codificate pe baza unui dicționar). O înțelegere a unui referent non-comprimabil este dată de lectura metaforică. Ea presupune un conceptualizator dotat cu intenția de a prezenta o entitate non fuzionabilă în lumea diegetică. Înțelegerea literală dimpotrivă presupune concepția unei diegeze care este ea non-comprimabilă față de lumea fizică reală reper (concepția mea asupra lumii reale). Filmele *horror* conțin entități fuzionate care nu cer o lectură metaforică: *Pumpkinhead* (om/plantă) sau *The Fly* (om/muscă) [96] . *Indicii de lectură sau consemnele de lectură sunt de convenție de gen, contextul narativ (scriptul) și intenția unui conceptualizator (care intenționează / concepe o lume diegetică în care aceste entități sunt posibil de compus sau de fuzionat*) [97] . De exemplu, concepția în domeniul credinței a unui diavol jumătate om jumătate țap.

[96] Entități fuzionate sunt și cele de tipul om/robot (Robocop), om/păianjen (Spiderman) și amestecuri parțiale de genul Superman, Volverine. Pentru această paradigmă ceea ce inițial este o proteză exterioară (un costum metalic robotizat) devine, prin fuzionare, o trăsătură esențială a protagonistului.

[97] „the spectator must have reason to suspect that she is confronting a physically noncompossible entity, not one that is physically possible fictionally. Needless to say, an apparently physically noncompossible entity may be introduced to serve intentions other than fiction making.” (Carroll 1996:216).

Elementele compoziției trebuie să fie subliniate sau profilate în imaginea vizuală (să fie proeminente) iar fuziunea lor trebuie să fie percepută ca fiind o anomalie. Pentru Carroll atât *realizatorul filmului cât și spectatorul trebuie să împărtășească ideea că elementele disparate fuzionate în entitatea reprezentată pe ecran sunt fizic non-comprimabile*. Pentru Carroll *realizatorul trebuie să creadă* că imaginea reprezintă o entitate sau o stare de lucruri non-fuzionabilă (v infra Discursul și lumea / Discursul și conceptualizatorii / Conceptualizatorul la Langacker). *Realizatorul trebuie să creadă că și spectatorul standard e convins* de același lucru; că imaginea reprezintă o stare de lucruri non-fuzionabilă fizic. *Spectatorul implicit, standard va considera entitatea / starea de lucruri non-fuzionabilă și – în cazul implicit, standard – va adopta poziția lecturii metaforice și nu o va interpreta ca reprezentare a unei realități ficționale, alternative*. Lectura metaforică induce concepția unui realizator care crede că entitatea e non-fuzionabilă și care intenționează să prezinte această imagine. Şi are intenția de a prezenta această figură hibrid cu o valoare euristică (metafora vizuală are o valoare euristică ca invitație de a lua în considerare modul de articulare dintre două categorii diferite). Spectatorul este invitat să încerce să conceptualizeze imaginea – ca un act comunicațional – de o manieră inteligibilă (Carroll 1996:218). Pentru a provoca această reacție spectatorul aplică principiile conversaționale ale lui Grice (*charity principle*). *Spectatorul testează această ipoteză de lectură. Spectatorul explorează acele „slots" (deschizături, fante, găuri) în domeniul sursă pentru a vedea dacă au portanță în domeniul țintă. Acolo unde există o potrivire, spectatorul descoperă o valoare euristică*.

A1.2.8. Metafore filmice multimodale – Rohdin, 2009

Metaforele multimodale sunt metafore ale căror sursă și țintă sunt exprimate în moduri diferite de genul: semne pictografice, semne scrise, semne verbale, sunete non-verbale și muzica (Rohdin 2009:404). Manierele de identificare ale metaforei cinematografice sunt, pe de o parte, o deviere vizuală obținută cu ajutorul unei supraimpoziții de imagini sau prin utilizarea unui insert non-diegetic de tip plan sau suită de planuri [98] și, pe de altă parte, teoriile mai recente indică faptul că nu este necesară o deviantă la nivelul de suprafață al reprezentării pentru a identifica o metaforă (Rohdin 2009:405).

Rohdin analizează câteva metafore obținute prin:

- **Supraimpoziție de imagini** (o formă de trecere de la un plan la altul ca *dissolve*) în care *două elemente din două categorii diferite sunt homospațial prezentate sub forma unei unice figuri*.

Exemplu: din *Greva* (*Strike*, Eisenstein, 1925) : polițist / vulpe unde aspecte sau trăsături din domeniul sursă (vulpe) de genul viclenia și înșelătoria sunt cartografiate pe domeniul țintă (polițist). Metafora este „polițist ca *vulpe*" sau „omul ca *animal*".

[98] "shot or series of shots cut into a sequence, showing objects that are represented as being outside the world of the narrative" [Bordwell and Thompson 2007: 480].



Exemplu: *Metropolis* (Lang, 1927). Este exemplul discutat de Carroll. Metafora este „mașina este *moloch*” iar domeniul sursă este „moloch” (format din semne pictoriale și semne scrise) iar domeniul țintă este „mașina industrială”. Metafora poate fi „mașina este *monstrul*” (Rohdin 2009:406). Trăsăturile de „înghițire” de către monstrul-mașină a grupului de oameni trimite la metafora clasică „moartea este un *devorator*” (Lakoff & Turner 1987:77). Grafica expresionistă a intertitlului face mai ușoară cartografierea unor trăsături ale domeniului sursă „moloch” de tipul nebunie, tiranie, dezordine, moarte și forțe malefice scăpate de sub controlul uman la domeniul țintă „mașina industrială”.



Totodată, Rohdin menționează interpretarea lui Janet Ward (2001:164-5) pentru care figura „moloch” este asociată instituției „sălii de cinema”. În aceste condiții noua metaforă este „(instituția) cinema este un *moloch*”. Trăsături ale domeniului sursă „moloch” sunt proiectate pe domeniul țintă „cinema” (Rohdin 2009:408).

- **Imaginea verbală** are loc atunci când *imaginea ilustrează o expresie verbală* (o metaforă, un clișeu, un proverb).

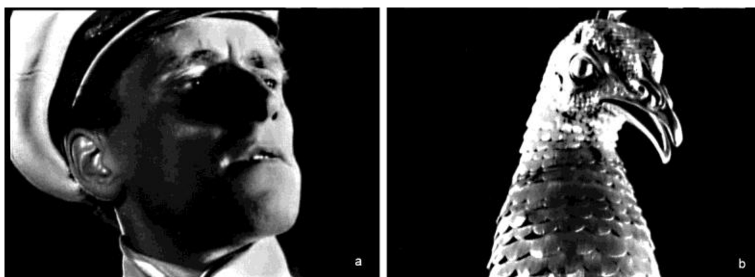
Exemplu: *Greva* (*Strike*, Eisenstein, 1925) când imaginea unei tușiere de cerneală este răstunată peste harta orașului și a străzilor sale ilustrând clișeul „străzi pline de sânge”. Imaginea vizuală este domeniul sursă iar domeniul țintă este clișeul verbal: „străzi pline de sânge sunt *hărți pline de cerneală*” (Rohdin 2009:409).

- **Montajul** (**insertul non diegetic**).

Exemplu: *Crucișătorul Potemkin* (Eisenstein, 1925). Marinarii, prin juxtapunere de montaj, sunt comparați cu piese mecanice. Metafora este „mașinile sunt *oameni*” (Lakoff & Turner 1987:132) unde atribute umane sunt proiectate pe domeniul mașinii industriale.

Exemple de *insert non diegetic*. Finalul din *Greva* alternează imaginile masacrului muncitorilor cu imaginile măcelăririi unui bou: „muncitorii sunt *vite măcelărite*”. Un alt exemplu

apare în *Octombrie* (1928) unde imagini ale lui Kerensky sunt alternate cu imaginile unui păun mecanic: „kerensky este un *păun mecanic*” (Rohdin 2009:411).



La Rene Clair *Le million*. La Lang (*Fury*, 1936) o trecere în *dissolve* asociază femeile care bărfesc cu orătănii: „femeile sunt *orătănii*”. Chaplin, *Modern Times* (1936) unde oamenii care se grăbesc la muncă de la metrou sunt comparați cu o turmă de oi: „oamenii sunt *oi*”. (O metaforă similară apare la finalul din *Îngerul exterminator*, Bunuel, 1962 unde credincioșii care intră în biserică sunt comparați cu o turmă de oi). Secvența poate fi citită și ca o trimitere intertextuală la Walter Ruttman, *Berlin, Symphony of a Great City*, 1927 une e alternată imaginea muncitorilor în oraș cu cea a unor vite pe străzi în drum spre abator.



- **Elemente de cinematografie**.

Adică *manipulările peliculei la faza turnajului sau a developării în laborator. Dispozitivele sunt unghiurile de cameră, distorsiuni produse de lentilele camerei de filmat, distanța de cadrare* etc (Rohdin 2009:415). Un exemplu de acest gen apare la Pudovkin (*The End of St.Petersburg*, 1927) unde personajele sunt cadrate numai bust: „mama rusie este un *grup de oameni fără cap*”. Un alt exemplu e găsit de Rohdin la Eisenstein (*Old and New*, 1929) unde, cu ajutorul unei lentile de focală mare, se vede un funcționar în spatele unei cărți gigantice: „autoritățile care se ascund în spatele birocrației sunt *funcționari care se ascund în spatele cărților*” (Rohdin 416-7).

- **Nici o trăsătură formală la nivelul de suprafață**.

Exemplul este din Federico Fellini (*Il bidone*, 1955) unde personajul care trage să moară vede pe drum un grup de femei și copii care poartă în spate legături de bețe. Femeile de la țară (domeniul țintă) este interpretat metaforic de domeniul „înger” (domeniul sursă) pe baza trăsăturilor de „aripi” ale legăturilor de vreascuri pe care le duc în spate: „femeile sunt *îngeri*” (Rohdin 2009:418-9). Rohdin menționează, pentru justificarea metaforei, și intertextul lui

Dante, *La Divina Commedia*, (comparat cu metaforele „viața e o *călătorie*", „moartea e o *plecare*" și „divinul este *sus*" din Lakoff & Turner 1989:9-11, 150-1). Grupul de femei îl conduce în sus către paradis pe personajul care trage să moară așa cum o face și Beatrice la Dante. Sunetul vântului este asociat prezenței divine (unde vântul este asociat lui Dumnezeu în Geneza (8:1)). Interpretarea metaforică a femeilor ca îngeri provine din contextualizări de genul: alte filme ale lui Fellini, elemente tematice, expresii stilistice, corespondențe grafice. *Metafora în acest caz se identifică cu stilul filmului*.



A1.2.9. Metafora bidirecțională

Carroll acceptă că „este posibil ca elemente incongrue sau juxtapuse implauzibil, dar care totuși sunt fizic posibil de îngemănat (*compossible*) pot provoca o interpretare metaforică." (Carroll 1996:223) [99] . M*etaforele nu sunt doar abstracte. Ele pot reuni domenii concrete. Anumite metafore sunt bidirecționale între domeniul sursă și domeniul țintă* (de exemplu: *camera este un ochi* ***sau*** *ochiul este o cameră*). Metaforele filmice invită o explorare bidirecțională mai des decât metaforele lingvistice. Acest gen de metafore pot apărea în imagini din fotografie sau pictură.

În film putem avea și metafore care sunt extinse pe expresii filmice (scena, secvența sau filmul însuși) ce depășesc consecuția a două planuri. Lectura metaforică poate fi aplicată unor serii de indici din domenii semantice reprezentate în film care își găsesc corespondențe în alte domenii semantice. De exemplu, interpretarea metaforică a filmului lui Federico Fellini, *E la nave va* (1983) ca fiind o instanță a domeniului „viața" sau „cursul vieții": „viața este o *călătorie*". Domeniul sursă este scriptul „călătoriei vasului pe mare" iar domeniul țintă este „viața". Relația este, inițial, de categorizare: „vasul pe mare" este o instanță a categoriei mai abstracte „cursul vieții". Pe de altă parte, cartografierea are și o direcție inversă în amestecul creat și, în consecință, domeniul „vasul pe mare" este domeniul sursă necesar reprezentării metaforice a domeniului „cursul vieții".

În cazul scenei finale din *Il Bidone* Rohdin analizează posibilitatea **bidirecționalității metaforei** (Rohdin 2009:421sq). El notează că discuția asupra metaforei se apleacă asupra modului în care interpretul caută o țintă pentru a se potrivi unei surse pentru a crea o metaforă (Johnson and

[99] „This suggests that further research should be done into the type of incongruous , or implausible , or unlikely j uxtapositions that , when saliently posed , can function like physical noncompossibility.
Or, perhaps salience alone can elicit metaphorical thinking in some cases. But these are questions that may possibly
require another theory and certainly another paper." (Carroll 1996:223).

Malgady 1980:266 apud Rohdin). Procesarea figurativă, metaforică, este o strategie de lectură în contextele care caută originalitatea și noutatea textului cum ar fi, de exemplu, în scrierea academică (Gibbs 1994:448-9 și Steen 1994 apud Rohdin). *Metafora din filmul lui Fellini, femeile sunt îngeri (unde sursa îngerul este cartografiată pe ținta vizual reprezentată în film: femeile) este provocată de o interpretare extra-textuală. O interpretare alternativă ar fi cea în care metafora ar fi inversată astfel încât îngerii sunt femei.* Acest lucru, după Rohdin, ar corespunde perspectivei în care sursa în metaforele lingvistice este „întotdeauna oferită de către descriere (adică de text sau de suportul expresiv perceptiv)" (Indurkhya 1992:18-19 apud Rohdin). O sugestie alternativă asupra modului în care putem decide asupra țintei și sursei este dată de alegerea țintei ca domeniul care are cea mai puternică denotație sau care aparține poveștii (*story*) (după Whottock 1990:31-32 apud Rohdin). Ca și o constatare, Rohdin consideră că *diferite contexte de lectură determină interpreții să aleagă diferite căi sau modalități de a determina ținta și sursa, fără a da prioritate unei proceduri determinată în avans în felul descris de Indurkhya și Whittock.* El consideră că, în cazul filmului lui Fellini, *femeile sunt ținta iar îngerii sunt sursa, și nu invers, pentru că „utilizăm îngerii pentru a predica ceva despre femei"* (Rhodin 2009:422).

Aceste exemple au de a face cu metafore „creative". Cartografierile sunt construite pe baza unor conotații și factori contextuali de orice fel cum ar fi așteptările de gen, cunoștințe socio-culturale etc. Rhodin consideră că avem de a face cu „fenomene formal indefinite" (Cohen 1999:399). În teoria contemporană a metaforei cercetătorii par să fie de acord că *orice material lingvistic poate fi utilizat pentru a construi o metaforă* (Kittay 1989:103; Entzenberg 1998:xviii-xxvii). Pentru Rohdin același lucru este valabil și în cazul filmului. Definiția metaforei după Lakoff și Johnson cuprinde ideea acestei bidirecționalități: „*Esența metaforei constă în înțelegerea și experimentarea unui lucru în termenii altui lucru*" (Lakoff & Johnson 1980:5). Citând după I.A..Richards Rudhin atrage atenția asupra caracterului metaforic al cogniției [100] .

A1.2.10. Metamorfoze conceptuale: relația de sancțiune

Semnificația

Pornim de la ideea că semnificația unei reprezentări vizuale este în mod fundamental produsul utilizării sale [101] . Această afirmație susține orientarea pragmatică a abordării. *Semnificația unei reprezentări date este echivalentă cu o conceptualizare, adică un proces sau o suită de evenimente cognitive a căror ocurență constituie o experiență mentală dată* (Langacker 1987:111). Această afirmație circumscrie orientarea cognitivă a abordării [102] . Spațiul semantic este un „câmp de potențial conceptual". O structură semantică reprezintă „o locație și o configurație situată în spațiul semantic" (Langacker 1987:76). Sunetul, de exemplu, reprezintă rutine perceptive și este o „entitate conceptuală", deci o subregiune a spațiului semantic (Langacker 1987:79). Se poate remarca faptul că vizibilul este, la rândul său, o subregiune a spațiului semantic.

Astfel, un simbol lingvistic este definit de către o „corespondență între două structuri situate în spațiul semantic (conceput de o manieră largă) dintre care una ocupă subregiunea fonologică în particular" (Langacker 1987:79). Pentru simbolurile vizuale semnificantul ar fi subregiunea vizuală a spațiului semantic.

Există cazuri de „auto-simbolizare"

[100] I. A. Richards' *The Philosophy of Rhetoric*: "Thought is metaphoric, and proceeds by comparison, and the metaphors of language derive therefrom" (1965: 94, emphasis in original).

[101] Următoarele capitole sunt o rescriere a capitolului introductiv din Deaca (2009).

[102] Asupra abordării semio-pragmatice vezi Odin (1989 și deasemenea: 1983a, 1983b, 1987, 1988). Pentru o obordare în termenii actelor de limbaj vezi Daniel Dayan (1986). Iar asupra unei definiții sensului bazate pe utilizarea lingvistică vezi Langacker (1991:105).

(1) Băiatul a ieșit făcând zgomot.

În acest exemplu avem o unitate simbolică stabilită între o configurație semantică [A FACE ZGOMOT] și o configurație fonologică / grafică [a face zgomot]. Unitatea simbolică rezultată este de reprezentat ca :

[[A FACE ZGOMOT] / [a face zgomot]]

Dacă însă înlocuim configurarea fonologică / grafică cu o configurație sonoră obținem o unitate „auto-simbolică". Conceptualizarea sunetului poate fi considerată semnificația expresiei (adică o rutină perceptuală care poate fi considerată o entitate conceptuală).

(2) Băiatul a ieșit [ZGOMOT]

Această operație este aplicabilă și „regiunii vizuale a spațiului semantic" (Langacker 1987:76/79-81). Relații de sens pot avea loc fără intermediarul limbii naturale. Structurile simbolice au semnificație de o manieră non-verbală (rutine perceptive care se auto-sancționează ca în cazul recunoașterii fețelor) (Langacker 1987 :429). Relațiile simbolice au loc între domenii semantice diferite. Î*nțelegerea este definită ca un proces de corespondențe simbolice realizate între cei doi poli ai simbolului* (Langacker 1987:62).

Structura semantică ("predicațiile") este caracterizată în raport cu un domeniu cognitiv (adică „orice fel de conceptualizare : o experiență perceptuală, un concept, un complex conceptual, un sistem de cunoștințe elaborat etc" (Langacker 1990:3)). Predicațiile sau structurile semantice sunt rutine conceptuale care organizează un sistem (enciclopedic) de cunoștințe.

Complexul de semnificații al unui element dat este format de către semnificațiile sale schematice și extensiile sale (Langacker 1990:2-3). Relațiile unei unități sunt de elaborare (de la schemă la o instanțiere ce implică o diferență de grad de specificitate (Langacker 1990 :113) și de extensie (de la prototip la valori periferice) (Langacker 1987:370). Aceste relații sunt cazuri de categorizare.

Sistemul descriptiv

Conceptul de **sistem descriptiv** (SD) este apropiat de concepte ca, „cadre" (frames) (Minsky 1975), „schemata" (Rumelhart 1976), „scripturi" (scripts) (Shank & Abelson 1977:9-10), Modele Cognitive Idealizate (ICM = Idealized Cognitive Models; ansamblu semantic unde elementele sunt legate prin relații metonimice sau metaforice) (Lakoff 1985, 1987:68 sq), „spațiu mental" (Fauconnier 1984 / 1985) sau de „matrice de domenii cognitive" (Langacker 1990:2-3). El este împrumutat de la Michael Riffatterre în lucrările sale despre producția de sens literară [103] . *Sistemul Descriptiv reprezintă un lanț asociativ reglat nu numai de raporturi semantice ci și cu ajutorul unor informații enciclopedice sau așteptări (ceea ce Searle (1983) înțelege prin noțiunea de fundal (background)) și sunt active într-un spațiu social la un anume moment.* Sistemele descriptive își găsesc expresia în diverse texte atestate în spațiul social (literare sau nu). Autorul și

[103] Această noțiune este similară „în cazul cel mai simplu (…) unei definiții de dicționar". Ea desemnează „un model ideal la care se conformează (pozitiv sau negativ) total sau parțial referințele noastre la un semnificant dat". Sistemul descriptiv poate fi „déjà codificat (actualizat) în text ca și vehicol al unei metafore" și „reprezintă o rețea de semnificanți", „lanțuri asociative preexistente textului" sau „o rețea de cuvinte asociate unul altuia, o rețea organizată în jurul unui cuvânt nucleu în conformitatet cu sememul acestui nucleu unde fiecare constituent al sistemului funcționează ca și metonim al acestui nucleu" (Riffaterre 1979: 20/51 et 1982:58).

receptorul unor expresii culturale au cunoştinţă de o serie de definiţii / clişee la un moment istoric dat. Ei aparţin la o „comunitate interpretativă" (*interpretive community,* Fish 1980).

Sistemul descriptiv (SD) este o matrice complexă ce reunește mai multe domenii cognitive necesare caracterizării unei entități. Un SD structurează un „spațiu mental". El este o „regiune", adică „un ansamblu de entități legate între ele" (Langacker 1991 :113) prin relații de interconexiune ("atunci când evenimentele cognitive care o constituie sunt compozante coordonate ale unui eveniment de ordin superior"). Un SD cuprinde „situația de discurs, structurile de caz, scenice, cognitive, intenționale, instituționale, culturale, sociologice, conceptuale, adică tot ceea ce este necesar pentru a utiliza și înțelege limba" (Villard 1991).

Un SD se caracterizează prin gradul său de specificitate. El se poate confunda cu un singur domeniu : de exemplu, /spectacolul/ este domeniul pentru act, scenă, prolog și antract (Langacker 191:110). Fiecare entitate enumerată profilează substructuri particulare în această bază (Langacker 1988:74). Spectacolul este, în acest caz, un domeniu în matricea complexă a predicatelor, o componentă a noțiunilor de un ordin mai mare (Langacker 1988:73).

Un SD se manifestă ca o matrice complexă și eterogenă căci, ca și structură semantică, cuprinde mai multe domenii de manifestare (Langacker 1987:157 sq.). Elementele sale componente sunt într-o relație de conceptualizare în sensul în care concepția unui element particular este inclusă și activează conceptualizarea SD global (v. Langacker 1987:228). Conceptualizările sunt relații „slabe" căci depind de asociații. Convenționalizate SD-urile sunt „structuri de sens compuse" și integrează elementele (conceptualizările) pe baza unor corespondențe.

Nodurile unui SD sunt conceptualizări iar relațiile sunt hărți de proiecție metaforică sau metonimică. După Lakoff (1987) nodurile corespund unor scenarii tipice (script-uri), elemente prototip ale categoriei, hărți metonimice ("o situație sau o subcategorie unde un membru sau un sub model este utilizat (deseori pentru un scop limitat și imediat) pentru a manifesta categoria ca întreg" Lakoff 1987 :79), hărți metaforice și structuri propoziționale (cum ar fi stereotipele) și structuri vizuale (imagini mentale convenționale sau imagini schematice) (Lakoff 1987 :272 sq ; 286). Este de remarcat că „modelele cognitive" sau „sistemele descriptive" implică scheme care sancționează instanțieri în alte domenii. Un SD poate fi reprezentat de o schemă. În acest caz avem în față extensii de uz sau un mecanism de sancționare în care o conceptualizare „sursă" (schema care sancționează) este cartografiată pe un domeniu „țintă" (instanțierea sau extensia) (Lakoff 1987:83 sq.). Schema este o matriță (un *template*) abstractă care reprezintă caracteristicile comune ale structurilor pe care le categorizează, structuri care elaborează sau exemplifică o schemă. Schema diferă de o listă de criterii pentru că este ea însăși un concept autonom. Singura diferență față de instanțierile sale este faptul că este caracterizată cu mai puțină specificitate și detalii decăt exemplificările sale (Langacker 1991:102). Schema și instanțierile sale reprezintă aceeași entitate la „grade diferite de specificitate" (Langacker 1987:91).

Relația de sancțiune

Procesul de lectură sau de interpretare a unui ansamblu expresiv dat, verbal sau vizual, se face prin mecanismul semantic numit **sancțiune** ("În măsura în care o structură țintă este în acord cu unitățile convenționale ale gramaticii aceste unități sancționează acest uz" Langacker 1987 :55). *O verbalizare sau o vizualizare simbolizează o conceptualizare prin sancționarea unei structuri de sens* (Langacker 1987:67). *Sancționarea se reduce la un proces de categorizare.* „O unitate convențională definește o categorie și sancționează o structură țintă în măsura în care cea de a doua este judecată de către utilizator ca fiind un membru al categoriei" (Langacker 1987:68). Apartenența la o categorie este „determinată de asemănările percepute cu exemplele caracteristice" (Langacker 1991:102). Într-o structură taxinomică elementul superior este o schemă iar elementul inferior este o elaborare sau o instanțiere. „O instanțiere este în întregime compatibilă cu specificările schemei, dar e caracterizată cu mai multe detalii" (Langacker 1987:68). De exemplu, în domeniul botanic „copacul" reprezintă elementul categorizant iar stejarul instanțierea categoriei.

[stejar] : [[copac] -> [stejar]]

Sau în reprezentarea vizuală a clovnului acesta este o instanță a categoriei actorului:

[clovn] : [[actor] -> [clovn]] .

Este un caz de sancțiune totală atunci când ținta este judecată ca fiind o instanțiere non problematică a categoriei care o definește; o *elaborare*" (Langacker 1987:69). Sau este un caz de sancțiune parțială atunci când ținta este judecată ca fiind o instanțiere parțială a categoriei din care face parte; este o *extensie*. Percepția unei similarități permite construcția unei structuri care va fi o extensie. Alegerea unui termen pentru a desemna un obiect implică o judecată de categorizare (Langacker 1987:69). De exemplu, unitatea care sancționează (termenul lexical [creion] sancționează ținta care este utilizarea particulară a vocalizării (creion') care simbolizează noua conceptualizare (CREION').

Exemplul lui Langacker este următorul : Unitatea lexicală *struț* este utilizată pentru a sancționa un eveniment de uz în care secvența fonologică simbolizează un tip particular de persoană (de exemplu atunci când spun : „Langacker este un *struț* încăpățînat")

([[STRUȚ] / [struț]] - - -> ((PERSOANĂ') /(struț')))

Unitatea care sancționează uzul nou este unitatea lexicală cu sensul său literal și structura țintă este unitatea lexicală cu un sens nou, un sens figurativ (Langacker 1987:70).

Să proiectăm același exemplu în domeniul vizual și să utilizăm apelativul clovn adresat unei persoane.

[[CLOVN] / (clovn)] - - -> ((PERSOANĂ') / (clovn'))

(clovnul) și (clovnul') reprezintă două conceptualizări diferite ce pot fi descrise ca un ansamblu de trăsături și atribute. Convenționalitatea unei unități simbolice este judecată în funcție de gradul de distorsiune pe care îl suferă structura care sancționează pentru a putea să fie coincidentă cu ținta (Langacker 1987:71).

Relația dintre o unitate simbolică și o alta poate fi concepută ca o relație de simbolizare :

[[CLOVN] / [clovn]] / [[PERSOANĂ] / [clovn]]

Iar similaritatea observată (fundamentată pe o judecată de categorizare stabilită între [[CLOVN] --> [PERSOANĂ]]) dă naștere unei noi conceptualizări [CLOVN '] care conține trăsături comune din [CLOVN] și din [PERSOANĂ]) (Langacker 1987:374-5).



Două sisteme descriptive pot fi puse în raport cu ajutorul unei relații de sancționare. Un SD țintă poate instanția un altul. Astfel pot utiliza termenul de carnaval și SD corespondent /carnaval/ pentru a desemna un spectacol de circ la care asist:

[[CARNAVAL] / (carnaval)] - - -> ((CIRC') / (carnaval'))

Se remarcă următoarele :
1./carnavalul/ este o instanță schematică în raport cu /circul/
2./circul/ simbolizează /carnavalul/
3./circul/este o instanță de /carnaval/
4./circul'/ și /carnavalul/ sunt sancționate de o schemă comună, /carnavalul'/
5./carnavalul'/ este un spațiu mental amestec format din extensia celor două SD

(i.e. astfel 'carnavalul '/ este o conceptualizare care permite, în cadrul său, ca o descriere a /circului/ să trimită la /carnaval/ așa cum conectorul lexicalizat [DRAMA] permite, în cadrul său, ca o descriere a [ACTORULUI] să trimită la [PERSONAJ] (v. Fauconnier 1984).

Sancțiunea bidirecțională

Un mecanism bidirecțional se poate instaura. O unitate simbolică dată (ce aparține sistemului descriptiv care sancționează, sursa, cum ar fi, de exemplu : /carnaval/) [[NEBUN] / (nebun)] este figurată sau reprezentată ori instanțiată ca și unitatea simbolică ((CLOVN) / (nebun')) în sistemul descriptiv /circul/. Un set de trăsături care definesc unitatea simbolică „nebunul" sancționează o utilizare care este o extensie sau o metaforă reprezentată de (nebun') . În consecință, clovnul este o instanță a categoriei nebunul care are rolul de prototip. Relația dintre cele două elemente este proiectată la nivelul celor două SD corespondente (/carnaval/ - - -> /circ/). Acest exemplu este un caz de traseu de producție de semnificație care ia ca și „sursă" unitățile simbolice ale carnavalului pentru a categoriza instanțele de uz ale țintei, „circul". Unitățile simbolice ale discursului cinematografic fellinian sunt de conceput ca și variante sau extensii ale carnavalului. Categoria reper – nebunul și SD corespondent /carnavalul/ - se regăsește extinsă cu un nou membru. O schemă abstractă sau un amestec conceptual care sancționează cele două contexte de uz – nebunul și clovnul – este conceptualizată.

Să notăm că același mecanism apare în exemplul lui Rohdin mai sus prezentat. Domeniul conceptual al „îngerului" este sursa care structurează domeniul țintă „femeile" iar metafora corespondentă este „femeia este *înger*".

La nivelul expresiei cinematografice lectura suferă o nouă etapă. Spațiul amestec conține și SD al /circului/ activat de figura prototip al clovnului. Ca unitate simbolică ea este utilizată pentru a cartografia sau pentru a structura conform logicii sale interne domeniul „țintă", adică nebunul de carnaval. În acest caz clovnul este o unitate simbolică care sancționează o nouă utilizare a „nebunului" a cărui structură este percepută ca și o variantă a clovnului. Categoria nebunul de

carnaval este percepută ca o variantă a clovnul de circ. Contextul de uz este un context în care funcții pragmatice pot să fie stabilite între cele două SD corespondente. Această nouă etapă de lectură inversează direcția și utilizează expresia cinematografică pentru a elabora și sancționa un nou uz al unității simbolice „nebunul” și SD /carnavalul/. Raportul dintre cele două este de simbolizare motivată căci este realizată cu ajutorul unei judecăți de categorizare ce ține seama de similaritățile dintre cele două structuri semantice. Această relație implică un proces metaforic unde nebunul / SD /carnavalul/ este domeniul țintă pentru domeniul sursă „clovnul” / SD /circul/. În exemplul de mai sus domeniul „femeia” este domeniul sursă pentru domeniul țintă „îngerul” iar metafora corespondentă este „îngerul este *femeia*”.

Acest traseu de lectură în doi timpi seamănă cu traseul hermeneutic unde o intuiție inițială ghidează lectura, în prima etapă și apoi, în etapa secundă, a analizei, își găsește verificarea / motivarea. Prima situație se reprezintă ca:

A --> B

[[NEBUN] / [nebun]] - -> [[CLOVN] / [nebun']]

Iar a doua se prezintă ca o rescriere a lui B :

B =

[[CLOVN] / [clovn]] - -> [[NEBUN] / [clovn']]

Altfel spus circul poate fi judecat ca o extensie a carnavalului (un caz al acestei categorii). Dacă o asemenea „ipoteză de lectură” devine operatorie atunci categoria inițială, sursă, de la care se stabilește categorizarea se regăsește îmbogățită. Categoria inițială devine o categorie mai largă ce conține un nou membru (în ocurență, circul). Acest nou membru – ca unitate simbolică sau SD – va organiza, la rândul său, în termenii și logica proprii spațiul semantic amalgam nou constituit.

A1.3. Figurativizarea – *Stern, Odin,* ***Langacker****, Grodal*

A1.3.1. Mișcarea percepută pe ecran

O primă etapă în prelucrarea inputului perceptiv din *filmul-proiecție* (suită de lumini pe ecran) are loc în percepția mișcării. Percepția unei mișcări este rezultatul unei percepții care interpretează stimulul de o manieră automată și autonomă, modular încapsulată. Este o operație de jos în sus (*bottom-up*). „Nu vedem fiecare fotografie separată, ci mai multe fotografii în același timp, ceea ce produce experiența unei hiperfotografii. *Sistemul vizual, incapabil să rezolve fotografii distincte, interpretează diferențele minime între fotografii succesive ca o mișcare continuă de la o structură de elemente la altele. Fotografiile intermitente dau senzația duratei, a timpului continuu”* (Branigan 2006:160sq). Schimbări mai mari sau mai mici dau varietatea vitezelor de mișcare pe ecran. Fotografiile proiectate pe ecran nu se mișcă deloc. Mișcarea și punctul de vedere sunt stabile sau în mișcare continuă. 40% din timp ecranul este negru (389 milisecunde dintr-o secundă de proiecție). Parte din ceea ce este înregistrat vizual apare pe ecran. Spectatorul nu detectează lacune. (v despre mișcare și procesările neuronale în anexa Module – procesările neuronale / Modul mișcare)

O versiune a mișcării are loc la filmările unei camere ce evoluează într-un spațiu tridimensional în jurul unei scene imobile. Procedeul presupune o cameră-multiplă unde mai multe

camere sunt activate – la o milionime de secunde - după ce au fost dispuse radial în jurul obiectului (rezultatul perceptiv fiind o cameră se mişcă în jurul unei acţiuni care a „îngheţat”) (Andy şi Larry Wachowski, *The Matrix*, 1999).

Sentimentul *de mişcare poate avea loc în urma montajului* (Branigan 2006:162-3). *Match on action* între două planuri sugerează o acţiune continuă unică. Planul B schimbă unghiul cu 30º grade şi/sau o schimbare a distanţei de la obiectul în mişcare şi se află pe aceeaşi axă de acţiune (180º de grade). Dacă planul B se apropie de obiectul filmat atunci un braţ care se ridică va fi încetinit artificial de către actor. O parte din mişcare va fi eludată sau se suprapune în planul B. Când memoria mişcării din planul A e potrivită în planul B atunci nu pare necesară o nouă procesare (Branigan 2006:164).

Putem deasemenea percepe mişcare în direcţia greşită, un obiect greşit în mişcare sau mişcare acolo unde nu e, ori mişcări imposibile (spirala care „creşte” deşi ea doar se roteşte) [104] .

Ignorăm în viziune că pe retină imaginea e cu capul în jos şi deformată; că avem un loc orb pe retină (*blind spot*). Câteodată nu vedem ceea ce lipseşte sau vedem ceea ce lipseşte şi nu vedem ceea ce e prezent. Acelaşi lucru are loc la nivele cognitive mai înalte conform principiului fractalităţii cogniţiei.

A1.3.2. Prefigurativizarea – Daniel Stern

Introducere

Daniel Stern (1998) în studiul său despre relaţiile interpersonale ale copilului de la naştere la un an, propune ideea că sinele se formează în „trepte” calitative nonverbale şi în parte non conştiente. Aceste „trepte” sunt active ca module separate pe toată durata vieţii. Modul lor de procesare rămâne astfel activ şi în perioada adultă a individului. Fiecare modul sau Sine are o manieră particulară de a procesa data de la stimulii externi. Etapele identificate de Stern sunt: sinele emergent, sinele esenţial (*core self*), sinele subiectiv şi sinele verbal. Prin analogie procesele şi efectele rezultate în procesarea subiectivă pot fi aplicate mecanismului spectatorial.

Un asemenea exemplu film ar fi constituit din ecranizările instalaţiilor şi perfomanţelor regizorului italian de teatru Romeo Castellucci (*Infernul* şi *Tragedia Endongonidia*).

Sinele emergent

Sinele emergent are capacitatea de a transfera experienţa perceptuală dintr-o modalitate senzorială în alta (47). Copiii au recunoscut un obiect vizual doar după informaţia prealabilă obţinută prin atingere (48). Ei pot face deasemenea corelarea între intensitatea sunetului şi intensitatea semnalului luminos (*audio-visual cross-modal matching*). Sunt sensibili la trăsăturile temporale din exterior. Copiii au reprezentări abstracte (o lume de unitate perceptuală) de **forme, intensităţi, paterne temporale** (calităţi globale ale experienţei). Calităţi amodale perceptuale: **forma, nivel de intensitate, mişcare, număr, ritm** (53). Puntea percepţiei amodale a sânului mamei sau a degetului formează experienţa integrată a celuilalt din asocierea senzaţiei tactile şi vizuale (52). La un nivel preverbal (în afara conştiinţei) experienţa de a găsi o potrivire cross-modală (mai ales prima oară) poate fi simţită ca o corespondenţă sau ca o instilare a experienţei prezente cu ceva anterior sau familiar (53). Un fel de dèja-vu. O percepţie amodală afectivă în care o stimulare în orice modalitate particulară poate fi tradusă (53). O linie grafică, o culoare sau un sunet sunt percepute sinestezic ca fiind vesele, triste sau furioase (53). Afecte categoriale de genul furios, trist sau fericit sunt experimentate direct în aspectele oamenilor sau lucrurilor (54).

[104] Câteva iluzii optice şi o discuţie asupra mişcării aparente în conferinţa lui Richard O. Brown, *The neuroscience of nothing*, http://www.youtube.com/watch?v=nUgb-V0bijA . Alte cataloage de iluzii optice: http://www.eyetricks.com/0102.htm ; http://www.michaelbach.de/ot/index-de.html ;

Inițial – primele luni – experiențele sunt definite pentru copil în termeni de intensități, forme, paterne temporale, afecte vitale, afecte categoriale și tonuri hedonistice (67). Copiii identifică afectele vitale **(Vitality affects)** care sunt calități ale experiențelor, ale sentimentelor (*feeling*) care sunt **dinamic cinetice** (*surging, fading away, fleeting, explosive, crescendo, descrescendo, bursting, drawn out*). Forme ale sentimentelor și proceselor vitale (a avea foame, a elimina, a adormi, sentimentul venirii și dispariției emoțiilor și gândurilor) (54). Calitățile sunt atribuite interiorului infantului, dar și comportamentului exterior altora.

Arta. Expresivitatea afectelor vitale se aseamană modului în care păpușile prin mișcări (contururi de activare pe care le trasează) construiesc indicii pentru inferarea unor afecte vitale. Dansul abstract și muzica sunt expresivități ale afectelor vitale (fără a utiliza o povestire sau afecte categoriale din care ar putea fi derivate afectele vitale). „Coregraful deseori încearcă să exprime un fel de sentiment (*a way of feeling*), nu un conținut specific de sentiment” (56). O manieră de performanță indică un afect vital chiar dacă actul are un afect categorial dat sau nu. Un contur de activare poate fi extras amodal și aplicat unui comportament sau proces mental. Reprezentarea amodală a afectelor vitale ajută la experiența altuia și sunt, ca și contururi de activare, paterne temporale de schimbări în densitatea impulsurilor neuronale (59).

Spectatorul de cinema este sensibil nonverbal și nonconștient la afectele vitale și la calitățile amodale ale experiențelor audiovizuale (forma, nivel de intensitate, mișcare, număr, ritm) (nm). Acestea formează substanța abstractă a data generată de stimuli externi.

Sinele esențial : sine vs altul

Sinele esențial al infantului are câteva trăsături definitorii:

1/ **auto-agentivitate** : este *autorul acțiunilor proprii și non autor al acțiunii altora*; ai voliție și control asupra auto-generate acțiuni (miști brațul când dorești) și ai așteptări asupra consecințelor actelor (se face întuneric când închizi ochii)

2/ **auto-coerență**: ai *simțul de a nu fi fragmentat*, un corp fizic cu limite si locus de acțiune integrată, atât când miști și când stai pe loc

Unitate de loc (o entitate coerentă trebuie să fie într-un singur loc la un singur timp și acțiuni diferite trebuie să emane dintr-un singur loc) (82);

coerența mișcării (lucrurile care se mișcă coerent în timp aparțin împreună) (83);

coerența unei structuri temporale (timpul oferă o structură de organizare care ajută la a identifica diferite entități) (83).

coerența unei structuri de intensitate: o invariantă care identifică comportamentul unei persoane distincte și separate este o structură de intensitate comună (o vocalizare puternică este potrivită cu viteza acțiunii și puterea unei mișcări acompaniatoare). Copiii sunt mai atenți la variațiile în intensitatea stimulului decât la calitatea sa (gradient information vs informația categorială) (88)

coerența formei: (forma și configurarea celuilalt este o proprietate care „aparține” cuiva și servește a identifica acea persoană ca o entitate care durează și e coerentă) (87). Copiii recunosc fotografia mamei la 2-3 luni; copiii „știu” că diferite expresii sunt și aparțin aceleiași fețe.

3/ auto-afectivitate: *experiența calităților de simț structurate* (afecte) care aparțin la fel ca și alte experiențe ale sinelui

4/ auto-istorie: *a avea simțul duratei, a unei continuități a trecutului propriu astfel încât poți să continui a fi și chiar te poți schimba rămânând același. „going on being*” (93).

Spectatorul este deasemenea atent la variațiile de intensitate ale stimulilor și totodată aplică procesele de creeare a sentimentului de continuitate ale sinelui și ale altuia (procesele dinamice și personalizate de pe ecran).

Sinele esențial: sine cu altul

Un companion evocat apare atunci când infantul „este cu” (*being with*) cu un **altul auto-regulator ce ia forma unei memorii activate a unor eventuri prototip trăite** (114). Experiența de acum include prezența (în și în afara conștiinței) a unui companion evocat (114). **Companionul** evocat este format din memorii prototip (reprezentări de interacțiuni și format de memoria episodică) și are rol de ghid în măsura în care trecutul formează așteptări pentru prezent și pentru viitor (115). Când copilul întâlnește o parte sau un atribut al unui episod trăit celelalte atribute ale acestui **episod generalizat** (**RIG**) vor fi activate (118). Un companion evocat este istoria unor relații specifice sau memoria prototip a mai multor tipuri de relații cu mama (118). Infantul este aproape continuu cu un companion – real sau evocat – format din memoria experiențelor trecut cu sine și cu altul în contexte exploratorii. Infantul este însoțit de companioni evocați din mai multe RIG care operează la diverse nivele de activare și conștientizare (118). Companionul evocat poate fi experiența subiectivă a event observabil (119). Un obiect poate fi impregnat cu atribute (acțiuni, mișcări, afecte vitale) de persoană. Obiectul devine o persoană-lucru cu rol auto-regulator căci poate altera experiența de sine. Are proprietăți invariante ale celor două entități (caracteristici de persoane și de obiect) miracolul unui obiect personificat constă într-un efort de construcție cu succes; este un succes de integrare (122-123).

RIG este un script sau un sistem descriptiv. Companionul evocat este o subiectivitate care însoțește activarea scripturilor. El apare implicit în arhetipele conceptuale de genul „modelul de scenă” și „modelul de vizionare implicit” (v. Supra cap. Arhetipele conceptuale)

Sinele subiectiv

Perioada emergenței sinelui subiectiv o reprezintă viața copilului la 7-9 luni. Atunci are loc *descoperirea că eul are o minte și că celălalt are o minte*. Ceea ce este subiectul unei minți (o intenție de acțiune, o stare de sentiment, focalizarea atenției) poate fi potenția împărtășită cu altcineva. Infantul trăiește achiziția unei teorii a minților separate (124). Ceea ce am în minte poate fi similar cu ceea ce e în mintea ta și putem comunica asta fără cuvinte și putem experimenta intersubiectivitatea, adică un cadru comun de gesturi, posturi și expresii faciale (124). Noul domeniu, cel de relaționare intersubiectivă, este adăugat la cel relaționare de sine esențial. Ele coexistă și interacționează. Intimitatea psihică și fizică e posibilă. Dorința de a ști și de a fi cunoscut în acest sens de experiență mutual subiectivă este puternică (126). Intersubiectivitatea creează experiența de a fi cu un altul mental similar și continuă procesul de individualizare și de autonomie (127). Din intersubiectivitate iau naștere atât experiențele de separare / individualizare cât și noile forme de a experimenta uniunea (a fi cu) (127). Împărțirea sau împărtășirea **atenției comune** (*focus of attention*). La vârsta de nouă luni copii își detașează privirea de la mâna care indică și urmează linia imaginară către ținta vizualizării (128).

Sinele subiectiv și punerea în fază afectivă

Punerea în fază afectivă (*affect attunement*) are loc când două seturi de stimuli sunt asociate. Exemplu : un contur prozodic al mamei se potrivește unui contur facial-kinetic (141). Emergența fenomenului are loc în perioada de 9-15 luni. Este o *formă de potrivire; o potrivire inter-modală; se potrivește un aspect al comportamentului care reflectă un sentiment și face referință la un sentiment al căror expresii sunt interșanjabile* (141). Comportamentele sunt percepute ca expresii mai degrabă decât ca semne sau simboluri, iar vehicolele de transfer sunt metafora și analogul (142) (v supra Fauconnier și metafora la Langacker). Performanța unui comportament care exprimă calitatea unui sentiment sau o stare împărtășită de afect are loc fără a imita expresia comportamentală exactă a stării interne (142). Reconfigurarea event și focalizarea atenției pe ceea ce este în spatele comportamentului, pe calitatea sentimentului împărtășit (142).

Punerea în fază afectivă (*affect attunement*) are o rezonanță emoțională. Trăsăturile de comportament care sunt potrivite : **intensitatea, timing, forma** (**intensitatea absolută** – forța unei mișcări de braț și volumul vocii ; **conturul intensității** – **prozodia în timp a intensității** - ; **ritm temporal**; **ritmul** (un patern de pulsații) ; **durata** (timpul comportamentului) ; **forma** (spațială a unui comportament care poate fi abstractizată) (148). Intensitatea, forma, timpul, mișcarea, numărul sunt moduri senzoriale ce pot fi traduse în alte modalități de percepție cu ajutorul unor reprezentări abstracte ale proprietăților amodale care ne permit să experimentăm o lume perceptual unificată (lung /vs/ scurt în diverse modalități: auz, văz, miros, atingere, gust) (152). Fluența intermodală de intensitate, timp, formă, pot fi percepute amodal (unitatea simțurilor sinestezia) (154).

Afectele categoriale și afectele vitale sunt puse în fază (*attuned*). Afectele vitale sunt schimbări dinamice sau schimbări de patern în sine și alții. Afectele vitale sunt ca un comportament, orice comportament este performat (157). Calitățile amodale de intensitate și timp sunt în orice comportament și sunt un subiect mereu prezent și în schimbare pentru punerea în fază (*attunement*) (157). Un gest accelerat, rapid și clar marcat (*full display*) este experiementat ca afect vital de tip „*forceful*”, dar nu în componente de timing, intensitate și formă (calități perceptuale) (158).

Punerea în fază și arta

În artefactele artistice organizarea elementelor prezintă un aspect al vieții simțite. Sentimentul (*feeling*) prezentat este o apariție, o iluzie, o simțire virtuală (*virtual feeling*). O pictură 2D dă o simțire virtuală de 3D. Sculptura, ca volum nemișcat, dă prezență simțului virtual al volumului cinetic. Muzica provoacă simțul virtual al timpului ca trăit, sau experimentat sub modulația de grabă, suspensie. Dansul ca mișcare fără efort prezintă domeniul puterii, al unui joc de puteri făcute vizibile (158). Contururile de activare – intensitatea în timp – percepute în altul (în comportamentul afișat) devin afecte vitale virtuale experimentate în sine (158). În artă modul de a reda formele convenționale ține de domeniul stilului iar în domeniul comportamentului stilul artistic este domeniul afectelor vitale (maniera în care sunt prezentate sau performate). Performanța comportamentului în termeni de timing, intensitate și formă redau multiple versiuni stilistice ale aceluiași semn, semnal sau acțiune. Stilul în artă, adică percepțiile „veridice” (armoniile cromatice, rezoluțiile lineare etc) sunt transmutate ca forme virtuale de simț ca și „calmul”. La fel percepția comportamentului cuiva implică transmutarea de la percepția atributelor de timing, intensitate, formă via fluența inter modală în afecte vitale simțite în noi înșine (159). Înțelegerea în artă implică o formă de contemplare, de detașare de contingent (160). Arta este mai legată de idee sau ideal și mai puțin de o instanță particulară a ideii (161). Înțelegerea unui comportament ca fiind o formă de expresionism face din punerea în fază (*attunement*) un precursor al experienței artei (161).

Starea subiectivă e un referent iar comportamentul afișat este unul dintre posibilele sale manifestări. Ele au grad de posibilitate de a substitui prin non verbal și analog un semnificant recognoscibil al aceleiași stări interne. Analogul din punerea în fază (*attunement*) este un pas spre limbaj (161).

Sinele verbal

Limbajul creează o falie între experiența interpersonală trăită și cea verbal reprezentată (162). Copiii trebuie să aibe 2 reprezentări ale aceleiași realități: reprezentarea actului ca și performat de model (un prototip mental și o reprezentare în memoria de lungă durată) și execuția actuală a actului. Trebuie să se vadă similari cu modelul și să se reprezinte pe sine ca o entitate obiectivă care poate fi văzută din exterior și simțită subiectiv din interior (164). Să coordoneze scheme existente în minte cu operații existente extern în acțiuni sau cuvinte (165). Dialogismul și semnificația sunt de închiriat (169). Limbajul ca instrument de unire a două mentalități într-un sistem de simboluri comun. Cuvântul este dat din afară, dar gândul este deja acolo (172).

Narațiunea. Limbajul aduce abilitatea de a nara și de a schimba modul de a se vedea pe sine. Narațiunea implică un alt mod de a gândi decât rezolvarea de probleme sau descrierea. Implică gândirea în termeni de persoane care acționează ca agenți cu intenții și scopuri, se desfășoară o secvență cauzală cu un început, mijloc și final (14). Domeniul relaționării verbale este subdivizat în simțul *sinelui categorial* care etichetează și obiectivează și un *sine narativ* care pune în poveste elemente din alte simțuri ale sinelui (agentivitatea, intențiile, cauzele, scopurile etc) (174). Sinele esențial și intersubiectiv sunt forme de experiență interpersonală care continuă să existe, dar nivelul verbal le poate transforma și reconfigura ca o a doua viață verbalizată (174). Nivelul non verbal continuă subteran și e identificat cu existența reală, dar nenumită (175)

O experiență amodală (intensitate, căldură, forma, luminozitatea, plăcerea) se opune limbajului care reduce experiența la o modalitate. Limbajul introduce o discontinuitate în experiență și ancorează experiența la o modalitate (176). Dar paradoxal stările contemplative, stările emoționale, percepția operelor de artă pot evoca experiențe ce înfruntă categorizarea verbală; ce transcend categorizarea verbală (177)

Limbajul numește numai episoade generalizate iar instanța specifică nu are nume. Media unor eventuri similare; prototipul unei clase de eventuri trăite anterior (**RIG** = interacțiuni generalizate) (177). Limba poate indica categoria, dar nu și trăsăturile graduale de gradient. Un canal de comunicare indică categoria iar altul, prin trăsături gradient, diferența. Interpretarea măsoară distanța dintre o performanță imaginară (deși poate niciodată văzută în realitate) și o performanță actuală formată din trăsături gradient (180). Discrepanța dintre modul în care trăsăturile gradient au fost performate și felul în care erau așteptate a fi performate în context. Două mesaje – unul verbal și altul non-verbal – pot să fie în contradicție. În general, mesajul non-verbal este cel care e intenționat (*meant*) iar cel verbal este cel *on-the-record*. Mesajul *on-the-record* este cel pentru care suntem răspunzători. Mai multe semnale se exprimă pe mai multe canale de comunicare (180).

A1.3.4. **Figurativizarea** la Roger Odin

Roger Odin propune o primă operație de lectură a *filmului-proiecție* (adica acele pete de lumină pe un suport ecran) necesară pentru a ajunge la *filmul-text*, numită **figurativizarea** (Odin 2000:18). **Figurativizarea** este o operație preliminară diegetizării. Figurativizarea poate fi înțeleasă ca "un conținut care are un corespondent la nivelul expresiei semioticii naturale (sau lumii naturale)" (citat din Greimas, în Odin 2000:18) [105] . Pe de altă parte nu există diegeză cu imagini citite *abstract*; adică în cazul acelor imagini unde nu reușesc să identific un referent concret (de fapt, mai general, un text filmic care nu-mi permite să construiesc mental imagini ale unor obiecte). Pot să figurativizez pe orice imagine. Trebuie însă să completăm demersul lui Odin prin menționarea faptului că figurativizarea este un proces automat ca în cazul lecturii automate (independente de procesele mentale conștiente) a literelor (unde conceptualizatorul nu se poate împiedica să nu recunoască literele). Ea este „recunoașterea" formelor în abordarea cognitivă. Nu putem „citi" litera **a** ca o formă abstractă a unei linii sinuoase, ci o citim ca și o literă.

Figurativizarea poate avea un aspect expresiv kinetic proprioceptiv (Gapenne 2010:183 sq) [106] .Deasemenea, conceptul de figurativizare ar trebui să cuprindă percepția mișcării pe ecran,

---

[105] Greimas vorbeste de doua nivele de figurativizare: un fel de nivel fonologic, figuratia, si nivelul iconizarii (cit. Buckland 2000:91 din Greimas 1982:119).

[106] „ there is no perception without action" (2010:199); „ although action is a necessary condition for the perception of objects, it is not alone sufficient: kinesthetic knowledge concerning the exploratory activity is indispensable." (2010:200); „ access to the proprioceptive flow is also a necessary condition for the recognition of a form" (2010:205) „ the perception of a virtual digital object, which in itself provides no resistance, is made possible by deploying an exploratory strategy; the closer the morphological proximity between the exploratory trajectory and the form to be perceived, the easier the recognition of the form" (205); „ recognizing a form consists of recognizing the gesture of producing that form — " reading is writing „ (205); „ We may mention

percepția obiectelor 3D din indici 2D și concepția unor mișcări ca secvențe de acțiuni dotate cu intenție (v infra mișcarea și cadrul cinematografic – Hochberg) [107] . Vom completa pe parcursul capitolului alte aspecte cognitive ale figurativizării.

Odin, pentru înțelegerea noțiunii de figurativizare, propune un exemplu ce apare în Groupe ų: un cerc văzut de sus poate fi conceput *figurativ analogic* ca [O MASĂ VĂZUTĂ DE SUS] sau ca [O MINGE] ori, din perspectiva unei *figurativizări plastice,* ca fiind [UN CERC] (Exemplul cultural: pictura lui Piet Mondrian). În funcție de un consemn de lectură figurativă, filmul lui Norman Mc Laren (*Begone Dull Care,* 1949) produs prin grataje pe peliculă poate fi citit ca și un document științific despre modul de interrelaționare al moleculelor sau, în funcție de un consemn de lectură diferit, ca și o abstracție plastică. Un alt exemplu deja menționat de același tip ar fi *2001: Odisea spațială* (Stanley Kubrick, 1968) în secvența "Jupiter și dincolo de infinit". O expresie grafică dată poate fi o instanță a unor scheme situate în domenii conceptuale diferite [108] . O analiză a indiciilor vizuali de profunzime, a hărții mentale corespondente a obiectelor situate 3D și a tehnicilor de inversare a acestui mod de scanare a unui suport vizual expresiv 2D apare la Hochberg (2007:260-270). (Vezi deasemena infra cap. *Dirijarea atenției în film*.).

Exemplul propus de Odin poate fi tradus ca o relație de simbolizare între percepția cercului (videograma = 0) și o structură conceptuală (de semnificație) care poate fi [O MASA] ori [O MINGE] sau [UN CERC]. În funcție de factori de context (exteriori filmului : adică de consemnele de lectură instituționala pe care le identifică Odin sau interioare filmului) sau de gradul suprapunere cu ținta (percepția cercului) ținta percepției va tinde să activeze o schemă sau alta; va instanția o schemă sau alta; va instanția un domeniu sursă sau altul. Unitatea simbolică va fi [[O MASĂ]/[0]] sau [[UN CERC]/[0]. Relația de categorizare va fi [[OBIECT]/[...] → [O MASA]/[0]] sau [[SEMN]/[...] → [[UN CERC]/[0]]. Se poate deasemenea considera că Odin preia de la Metz distincția dintre semnificant cinematografic care duce la o stilistică (prin jocul de ocurențe și co-ocurențe) opus semnificatului cinematografic care este „scriptul diegetic", ceea ce este denotat sau reprezintă „obiecte" și le compactează în noțiunea (semio-pragmatică) figurativizării.

Recunoașterea unei instanțieri creează o nouă conceptualizare.

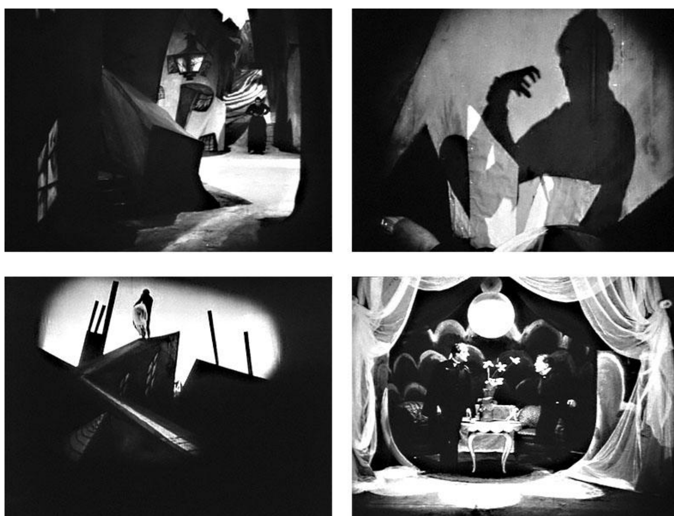
Exemplu film: *Metropolis* (Lang, 1927) și decorul expresionist din *The Cabinet of Dr.Caligari* (Wiene, 1920).

---

the hypothesis concerning the " physionomical „ character of perceptual experience, according to which such experience is actually the expression of its own process of constitution. Thus, an expressive dynamics would be present in every fi gurative unity that is perceived as such (Werner 1934, cited in Rosenthal 2004). In the same vein, we may recall the concept of praktognosie evoked by Merleau-Ponty (1945 , 164)" (207) „ perceived spatiality or distal extension results from a spatial deployment associated with movements of the living body." (208).

107 Deasemenea la Cubbit (2004:49) ideea că în „cinema suntem mai întâi conștienți de mișcare numai secundar de ceea ce mișcă și apoi că acea mișcare constituie o acțiune coerentă". Acest mecanism este pus totodată, la Cubbit, pe seama tăieturii de montaj.

108 „ According to my understanding of the perceptual process, it is impossible to experience completely meaningless sensations, visual or otherwise." „ To perceive and remember it at all, from one glance to the next, the viewer must be able to fit some structure to it. That structure can be of represented objects and scenes, or fragments of them, or the elements of previous paintings; or it can be perceived as a film of pigment deposited in a pattern that is not related to the appearance of any object but that represents the trace left by the painter's expressive movements." (Hochberg 2007:269)



Exemplu din *Mon Oncle* (Tati, 1959) [1 :17 :34 – 1 :18 :24]

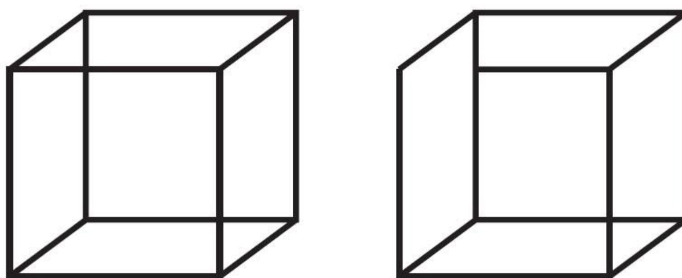


Pentru Branigan relațiile spațiale și temporale (grafica pură de pe ecran: mărime, culoare, unghi, linie, formă etc), poziția și durata au o dublă interpretare. Obiectul apare simultan în două cadre de referință: 2D și 3D. Spectatorul are doua cadre de referință: *spațiul și timpul ecranului și o mostră a spațiului și timpului lumii povestirii*. Cauzalitatea, de asemenea, are o dublă interpretare: *o mișcare pe ecran și o mișcare în lumea povestirii*. Lumina și sunetul produc două sisteme de spațiu, timp și cauzalitate: pe ecran și în lumea povestirii. Unul din rolurile narațiunii este de a reconcilia cele două sisteme (Branigan 1992:33).

De exemplu, un *eyeline match* are loc pe o figurativizare 2D, dar este integrat conceptual – pe baza unor corespondențe și în funcție de activarea *top-down* a unei scheme date – în diegeza 3D. 2d și 3D sunt domenii conceptuale între care se stabilesc relații de integrare pentru construcția unui spațiu mental amestec. În măsura în care unul din spații este cel domeniu sursă și celălalt este domeniul țintă avem integrări succesive cu nivele de abstracție succesive. Spațiul diegetic concret, particular este la rândul său domeniu sursă pentru un domeniu țintă tematic (de interpretare). Mecanismul este cel al metaforei conceptuale (v supra).

A1.3.5. Percepția și harta mentală – Julian Hochberg

Stimulii vizuali sunt prezentați pe o suprafață plană și aceasta oferă ochiului aceeași structură optică (*optic array*) ca și o desfășurare de suprafețe și obiecte situate la diferite distanțe de observator în spațiul lumii reale. Din configurări de linii grafice desfășurate pe suprafețe 2D observatorul uman vede și concepe structuri percepute ca fiind obiecte 3D. Figurativizarea concepută ca operație autonomă de către Odin nu este pentru studiile de percepție vizuală o operație pragmatică. Observatorul nu poate interveni conștient asupra imaginilor care se formează în percepție. La acest nivel mecanisme neurologice automate configurează stimulii vizuali în obiecte percepute fără ca subiectul să poată interveni. (De exemplu cubul lui Necker din stânga ilustrației)



(Hochberg 2007:505)

Indici de adâncime apar în imaginile 2D (de genul o figură realizată ca o configurare de linii) sau în spațiul real. Ei sunt **perspectiva lineară**, **interpunerea** (suprapunerea în prim plan a unor forme care ocludează obiecte aflate în planul doi), **perspectiva aeriană** (blurarea obiectelor aflate la distanțe mari) și **modelarea prin umbre** (*shading*). Deasemenea, mai sunt de luat în calcul și **texturile** obiectelor (Hochberg 2007:361 sq). **Acomodarea** (gradul convergenței ochilor și focalizarea lentilelor ochiului) oferă informația că obiectul imagine este plat și nu 3D. Deși imaginile și obiectele trimit lumina diferit către ochi ele arată la fel pentru că afectează sistemul senzori-perceptual de o manieră similară (Hochberg 2007:364). Un alt indice este format de **contururile** care sunt, în desen, reprezentate cu ajutorul unor linii. Indicii de adâncime funcționează ca indicatori utili ai profunzimii în măsura în care dispozitivul uman perceptiv se bazează pe zona foveală a ochiului ce permite o scanare în detaliu a câmpului vizual. Cunoașterea lumii îmi permite în cazul imaginilor plate să consider că ele reprezintă lumea. Modul de scanare a unei imagini și a scenei reprezentate (sau scena din lumea reală) este la fel operat (Hochberg 2007:372). Acomodarea, **stereopsia** binoculară și **paralaxa** legate de mișcarea capului față de stimuli vizuali nu mai au consecințe față de obiecte situate de la 10 metri în sus (Hochberg 2007:402). De la această distanță lumea reală și o imagine plată nu mai sunt diferite.

Inconsistențele locale (de perspectivă) nu au consecințe perceptuale (Hochberg 2007:402). Scanarea unei imagini și a unei scene este electivă (intențională). Mișcările oculare (sacadele) sunt elaborate astfel încât ele răspund la „*întrebări vizuale*” și privitorul, pentru a ține seama de acest corpus de „întrebări și răspunsuri”, are la dispoziție o „schemă” a obiectului sau scenei (Hochberg 2007:373), „Schemele care sunt utilizate pentru a integra succesivele priviri și sunt așteptări asupra obiectelor din lume” și „schemele sunt despre obiecte specifice și familiare iar în alte cazuri sunt așteptări de ordin general asupra modului în care se continuă marginile drepte și liniile sinuoase ale draperiilor ori zidurilor și cum umbrele se profilează pe suprafețe curbe sau cu unghiuri drepte” [109]

[109] „the successive views obtained across glances at different scene (or object) locations were integrated via a schematic map. He defined a schematic map as the ‘‘program of possible samplings of an extended scene, and of contingent expectancies of what will be seen as a result of those samplings’’ (1968, p. 323). Schematic maps are perceptual-motor expectancies that serve to glue successive glimpses into a single perceptual structure (p. 324). Hochberg argued that the contents of a single glance (or a single act of attention) instantiated a schema

(Hochberg 2007:373). Totodată, gradientele de umbre sunt și indici de adâncime care, într-o imagine plată, aduc impresia de adâncime incluși în percepția generală a planului plat al imaginii. Actul nostru de a potrivi schemele vizuale pe care le am învățat din lume pe paternele nonarbitrare prezentate de imaginile plane permit picturilor să îndeplinească funcția pictorială specifică (Hochberg 2007:374).

Schemele sunt *top-down* (fiecare sacadă oculară de exemplu are loc numai după o schimbare de atenție) (Hochberg 2007:400). Fiecare sacadă are un scop (este ghidată de o întrebare perceptuală sau o anticipare). Dincolo de diferența de acuitate vizuală ce are loc între fovea /vs/ periferia sistemului ocular descoperim că trăsăturile vizuale care nu răspund la întrebarea perceptuală și sunt scanate de sacada următoare nu sunt luate în calcul și sunt considerate irelevante pentru sarcina cognitivă efectuată în acel moment (Hochberg 2007:400-401). Este totuși adevărat că stimulii neluați în calcul conștient sunt prelucrați cognitiv inconștient și, în anumite condiții, ei pot fi din nou readuși în memorie (Mack 2007:485 sq). Această discrepanță însă apare în fenomenul de „**orbire inatențională**” (*inattentional blindness*) sau **indiferență atențională** (*inattentional disregard*) (Hochberg 2007:401). Această indiferență atențională se traduce prin faptul că privitorii nu pot raporta evenimente vizibile pentru care nu au fost pregătiți conceptual să le vadă. Sacadele oculare și tăieturile de montaj sunt dispozitive de analiză a câmpului vizual; fiecare aduce la vedere parți al lumii. Obiectele din imagini sunt considerate puncte de reper pentru relaționarea și coeziunea dintre cadre succesive. Coerența unor cadre succesive este realizată în funcție de puncte de reper (obiecte *landmark* care ies în evidență) precum și pe baza aplicării unor scheme narative ce induc așteptări. Un caz de acest gen este produs de privirea deictică a actorilor din film (Hochberg 2007:406).

Cu titlul de rezumat *percepția vizuală este formată din „bucăți (piecemeal), schematică și constructivă și depinde de intențiile și așteptările spectatorului*” (Peterson 2007:419). Percepția nu este o înregistrare globală a întregului stimulus și permite „orbirea la schimbare”. Percepția nu este la fel de densă peste tot; ea este afectată de atenție, intenție și cunoaștere (Peterson 2007:420). Părțile sunt legate cu ajutorul „hărții schematice”. Ele sunt structuri implicate în potrivirea unei interpretări la conținutul a ceea ce este actual văzut, planuri motorii care instruiesc asupra a ceea ce este de văzut în continuare și așteptări ce privesc ceea ce va fi descoperit acolo [110] (Peterson 2007:423). Schema este abstractă, conține o componentă intențională (atributele percepute sunt rezultatele intenției de a percepe ceva) și poate fi echivalată cu „esența” sau faptul important al scenei. În scanarea unei scene schimbările introduse în punctele critice sunt observate. Altele nu sunt. De exemplu, indicii de adâncime nu modifică de la o sacadă la alta schema supraordonată care constituie perceptul (Gillam 2007:431). Pentru Hochberg percepția vizuală implică procese activate în timpul unei sacade (o vedere punctuală) și procese ce implică integrarea unor sacade sub forma unei hărți schematice. Procesele dintr-o vedere produc ipoteze despre ceea ce se află în afara vederii dintr-o sacadă care vor provoca o sacadă următoare în locul unde există o așteptare. O schemă a unei scene duce la testarea unor ipoteze specifice în următoarele sacade. Acest lucru explică faptul că întreruperea scanării unei scene – tăietură de montaj de exemplu – provoacă insensibilitatea observatorului față de schimbări ce afectează locația și identitatea obiectelor care nu se află sub focalizarea atenției. Observatorii sunt neatenți la schimbări și inconsistențe între sacadele necesare scanării unor desene atâta vreme cât fiecare sacadă descoperă un stimul intern consistent și structural

---

that determined both where the viewer would look next and what he or she would expect to see at that location.” „ They are space-time contingencies that entail finding the most likely object or scene to fit the contents of a single glance and generating an expectation regarding what will be found when the eyes are directed to another location. Hochberg claimed that coherent, organized perception occurs only when the correct schematic map is used to integrate successive views.” (Peterson 2007:421)

[110] „ Consider the definitions of schema or schematic map in Hochberg (1968), which include (1) the ‘‘program of possible samplings of an extended scene and of contingent expectancies of what will be seen as a result of those samplings’’ (p. 323); (2) a ‘‘matrix of space-time expectancies (or assumptions)’’ (p. 324); and (3) ‘‘the integrative component in visual processing, the ‘glue’ by which successive glimpses are joined into a single perceptual structure’’ (p. 324).” (Gillam 2007:430)

coerent (Enns & Austen 2007:440). A fi atent la un obiect dintr-o scenă vizuală implică legarea trăsăturilor acelui obiect, cel puțin momentan, astfel că observatorul poatea avea acces egal la întreaga reuniune a trăsăturilor vizuale asociate obiectului (locația relativă într-o scenă, forma, culoarea, direcția traiectoriei sale etc) (Enns & Austen 2007:441 sq). Conștiința vizuală este capabilă să se focalizeze doar pe o schemă mental la un anume moment. Acest lucru este evident în experimentul vizual al gorilei ce apare în scenă și este neobservată de privitori (Levin & Simons 1997, 1998) (Simons and Chabris 1999) sau în eșecul de a vedea erorile de continuitate cinematografică. Conținutul schemei mentale pare să fie un program de „așteptări contingente a ceea ce va fi văzut" și de un „posibil program de prelevare a probelor unei scene extinse" (un model intern al spațiului) (Hayhoe 2007:449). O particularitate notabilă a schemei mentale este producerea de către observatorii unei scene cadrate (o imagine) este tendința de a memora un spațiu mai mare decât cel actual reprezentat de imaginea dată (*boundary extension*), o formă de proiecție a organizării în pagină / plan anticipatoriu (Intraub 2007:455). Este posibil ca zona extinsă în imaginea mentală să amorseze organizări ale imaginilor viitoare facilitând astfel integrarea sacadelor următoare într-o reprezentare coerentă (Intraub 2007:461).

A1.3.6. Recunoașterea feței – cazul **ZELDA** /vs/ QUENTIN

Figurativizarea este o noțiune apropiată de fenomenul recunoașterii formelor din stimulii vizuali.

Procesele neuronale automate implicate în recunoașterea unor stimuli vizuali.

Să presupunem că mă aflu într-o încăpere și că o persoană, Zelda, intră în această cameră. Recunosc fața ei activând o imagine schematică (adică imaginea schematica abstrasă din experiență care constituie cunoașterea mea asupra a cum arată acea față) (Langacker 2008:228sq).

Exemplul film: *Satantango* (Bela Tarr, 1994): cd3 / min.46:43 – 48:44 si cd2 min. 22:35 – 25:16 personaj feminin si personaj masculin cd1 min. 1:19:26 – 1:20:25 si min. 1:30:23 – 1:31:42. *Shirin* (Abbas Kiarostami, 2008) : serie de figuri feminine în fața camerei de filmat urmărind un film.



Zelda /vs/ Quentin. Când Zelda intră în cameră atunci activez schema *Zelda* și categorizez [ZELDA] → (Z). Dar, se pune întrebarea, de ce nu activez schema [QUENTIN] și nu interpretez percepția Zeldei ca o manifestare distorsionată a lui Quentin [QUENTIN]- - > (Z) ? .

Știm că unitățile lingvistice consistă în paterne de activare neuronale, precum și activitățile de percepție. *Prezența unui patern în stimulul perceptiv facilitează sau inhibă ocurența unui altuia/altora (procese neurale)*. *Procesul neuronal se produce la mai multe nivele și în timp; este*

dinamic și interactiv. Astfel, o procesare preliminară a țintei, Zelda, are loc la un nivel de jos – un nivel automat și independent de conștiință. Dacă *rotundul feței* și *negrul părului* Zeldei sunt înregistrate și, pentru că aceste două trăsături aparțin schemei [ZELDA], atunci ele vor tinde să o activeze cu precedență pe ea. Activarea acestei unități reprezintă baza pentru o înțelegere în detaliu a țintei vizuale în care o recunosc pe Zelda prin vederea feței ei ca fiind a ei [111] .

O țintă particulară, T, tinde să activeze o serie de unități, din care fiecare are potențialul de a o categoriza. Inițial toate sunt activate cu un anume grad. Fiecare structură categorizantă este în competiție pentru a categoriza. Ele sunt mutual inhibitorii și cum o structură devine mai activă ea tinde să le suprime pe celelalte. O structură atinge un nivel înalt de activare – în detrimentul celorlalte – și o categorizează pe T [112] .

Factorii facilitanți

Un număr de factori încurajează selectarea unității schematice ca o structură categorizantă:

• *gradul de consolidare (entrenchement)* care facilitează și ușurează activarea (dacă am mai văzut-o pe Zelda sau nu și de câte ori am mai văzut-o);

• *influența contextulului* prin amorsare (*contextual priming*) (dacă am menționat sau a fost menționat mai devreme numele lui Zelda e mai ușor ca ea să fie categorizată ca țintă și, în aceste condiții, schema ei e mai activă pentru rețeaua neuronală);

• *gradul de suprapunere cu ținta* (cu cât o unitate împarte mai multe proprietăți cu ținta – determinată de procesarea preliminară – cu atât ținta tinde să o activeze)

• și *unitățile mai specifice* (cu mai multe trăsături) au avantajul de a fi alese ca și structuri categorizante [113] .

”*Categorizarea este parțial preformată de așteptări* (prin procese de tip „top-down”) mai degrabă decât să fie integral formată de natura țintei (prin procese de tip „bottom-up”). Î*ntr-adevăr ținta în sine este deseori constituită de către categorizarea sa*. De îndată ce este invocată de către țintă ... unitatea categorizantă își impune propriul conținut și organizare, care poate întări, suplimenta sau suprascrie conținutul și organizarea inerente în țintă” (Langacker 2008:230) [114] .

Unitatea categorizantă poate impune conținutul și organizarea proprie asupra țintei perceptive prin:

• *Suplimentare* (*supplement*) = atunci când vedem constelații într-o adunătură de puncte pe cer sau prin

• *Suprascriere (overriding)* = atunci când corectăm un text și vedem cuvântul – cum ar trebui el să fie scris - dar nu și literele – nu cum e scris în realitate.

Filmul lui Ron Howard, *A beautiful mind* (2001) ilustrează procesul în care suplimentarea în exces indusă de către o sursă categorizantă are efecte clinice paranoice. Personajul filmului percepe structuri dotate cu sens acolo unde nu sunt decât forme generate de principii de organizare aleatorii: stelele de pe cer, anumite litere în diverse texte.

Ţinta este percepută într-o manieră non neutră. Există mereu o bază pentru înțelegerea ei dată de către o unitate categorizantă. *Interacțiunea sa cu ținta rezultă într-o experiență unificată – ne echivalentă cu fiecare din ele individual – în care ținta este înțeleasă ca o instanță a categoriei.... adică ([ZELDA] → (Z)) este distinct atât de (Z) cât și de [ZELDA]*. (Langacker 2008:230). Sau, cu alte cuvinte, “experiența de a vedea fața Zeldei, că fața ei nu este echivalentă cu a vedea fața ei fără

111 “in which I recognize Zelda by seeing the face as hers.” (Langacker 2008:229).

112 (Langacker 2008:230) (vezi si Miclea 2003:50 sq; cap. Prelucrarea informatiei vizuale). Vezi și Hofstadter (1995) asupra unui model de recunoaștere de forme în modele de inteligență artificial

113 “more specific units have built in advantage over more schematic ones in the competition to be selected as categorizing structure” (Langacker 2008:231).ă.

114 Vezi deasemenea o discuție asupra mecanismelor top-down și bottom-up în configurarea unui mecanism de inteligență artificială bazat pe corespondența cu percepția și cognitia umană la Hofstadter (1995:181 sq; 189).

a o recunoaște, nici cu invocarea imaginii feței ei fără ca să o vezi în mod actual" (Langacker 2008:230) [115] .

Pentru detalii asupra proceselor neuronale implicate în percepție vezi infra în anexa Module și predispoziții mentale: modul câmp vizual – bottom-up ; modul câmp vizual – top-down ; agnosia vizuală aperceptivă și modul recunoașterea feței.

A1.3.7. Reprezentările analogice – Torben Grodal /vs/ figurativizarea - Imaginile, gândirea vizuală și schemele vizuo-motorii

În ceea ce privește proiecția cinematografică structura expresivă e formată din stimuli vizuali și auditivi capabili să fie înscriși într-o relație simbolică. Acești stimuli sunt prelucrați în amont de procese neuronale non-conștiente, automate și au deja o structură complexă – manifestată în diverse domenii de semnificație - în momentul intrării într-o relație de simbolizare ca unități perceptuale. Unitățile perceptuale sunt reprezentări cognitive bazate pe structuri de stimuli vizuali și auditivi.

Grodal compară modul de procesare a semnificației în cazul limbajului și imaginii.

Semnificația prin limbaj (sistem arbitrar de semnificație)

Sa → Se = 3 elemente sunt implicate: semnificantul (Sa), relația de semnificare (→) și semnificatul (Se).

Semnificatul poate fi un concept-imagine (Sa = *copac* activează o serie de propoziții sau o „imagine" care constituie conceptul).

Semnificația prin imagine (reprezentare analogică a copacului)

Nu există o funcție de indicare, ci este *un proces instantaneu de evocare a lui Se*.

Grodal observă deasemenea că, la nivel lingvistic, un semnificant va activa un proces de căutare care va duce la posibila activare a unui semnificat (sa -> se); o imagine-concept. În cazul unei reprezentări analogice a unui "copac" *nu există o funcție de indicare* (->) ci *identificarea semnificantului va identifica semnificatul*. În domeniul lingvistic funcția indicatorie semnificantă este resimțită ca semnificantă (*meaningful*) din cauza tensiunii adiționale a funcției indicative de la Sa la Se. Î*n discursul vizual există o mai mare intensitate combinată cu sentimentul (feeling) de familiaritate/nonfamiliaritate caracteristice recunoașterii de obiect* (Pribram, 1982 si Jackendoff 1987:306, apud Grodal 1997:71). Dispoziția (*feeling*) de sens și semnificație aparține unui nivel de reprezentare (formată din scheme mentale: obiecte, proprietăți, acte, scopuri) și este prezent la o altă etapă a procesării. Limbajul este modelat la acest nivel de „semnificație". Fiecare schemă are o reprezentare discretă; și *qualia* ca și culorile sunt reprezentate ca și entități categoriale.

Î*n* ***viziune schemele sunt fuzionate*** *în opoziție cu sistemul lingvistic unde sunt discret reprezentate. Qualia "verde" și "cubic" sunt fuzionate în vizionarea unui "cub verde" iar când vedem o carte pe masă "pe" nu are o reprezentare discretă. O cantitate de informație în vizualizări nu este simțită ca atare căci este prelucrată ca informație vizuală complexă fără un efort tensionat indexical* (*tense indexical effort*) (Grodal 1997:71).

Creierul are capacitatea de a procesa imaginile într-o manieră de tip analogic (Paivio, 1966; Kosslyn 1980, 1983, 1994; Arnheim 1969, schemele mentale la Lakoff si Johnson (Grodal 1997:73). *Modelele centrale au baza în scheme vizuale și motorii. Modele central mentale există la un nivel unde acțiunea / enacțiunea (enaction) într-o lume naturală are loc și unde se dezvotă structurile narative* (...) atenția și categorizarea noastră va fi generată de indicii din procesele de jos (*downstream*) de la percepție la acțiune, nu de procesele de sus de meta-atenție la ceea ce e perceput *per se* (Grodal 1997:73). *Categorizarea perceptuală și nivelul său de abstracție sunt tipic legate de utilizarea în interacțiunea motorie cu spațiul, obiectele și ființele animate. Informația vizuală nu*

[115] "The experience of seeing Zelda's face as her face is not equivalent to seeing her face without reconizing it, nor to invoking the image of her face without actually seeing it" (Langacker 2008:230).

este eliminată ci există ca un potențial pasiv pentru recunoaștere și ca un fundal asociativ intens sau saturat (Grodal 1997:73).

O reprezentare lingvistică a unei povești formată din scheme vizuo-motorii de genul „Indy s-a aplecat peste gol și a apucat niște plante” nu este în forma sa esențială. *Povestea verbală reprezintă scheme mentale care există în legătură cu procesarea cognitivă și afectivă a fenomeneleor vizuale și motorii. O scevență de imagini sau de acte nu este o „narațiune” în sensul manifestării unei „povești” care se desfășoară ca și când ar fi „relatată, povestită”. Secvența se relaționează cu modele mentale holistic senzorii-motorii ale căror „reprezentări” sunt poveștile verbale* (Grodal 1997:73). Din filmele mute se vede că scheme narative intenționale și senzorii-motorii pot fi comunicate fără limbaj (Grodal 1997:74) [116] .

Pentru exemple și detalii vezi infra anexa Module și predispoziții mentale: Blindsight.

A1.3.8. Semne sau procese de percepție și cogniție?

În prezența imaginii un “câine” pe ecran avem:

1/ *un analog reprezentațional*, mecanic, al câinelui și

2/ *un act comunicativ* în care câinele e reprezentat într-un fel anume, legat de un context specific și asociat unor semnificații particulare. În imagini nu e numai un nivel distinctiv, trăsăturile distinctive. Majoritatea reprezentărilor aduc o cantitate de informație vizuală care nu e necesară numai pentru identificarea obiectului, pentru recunoașterea simplă comunicativă (Grodal 1997:75).

Recunoașterea nu este codată lingvistic sau cultural (de coduri culturale) ci este vorba mai degrabă de un *proces de căutare a “celei mai bune potriviri la șabloanele existente în memorie*” (Grodal 1997:76). *Abilitățile de recunoaștere în lumea reală – real world images - și a obiectelor reprezentate în film sunt **identice*** (Greenfield 1984; Messaris, 1994 apud Grodal 1997:76). Aspecte importante ale percepției fenomenelor vizuale nu sunt dependente de coduri culturale. Acest nivel natural de percepție este integrat în sisteme de reprezentare, moduri cinematografice de reprezentare (schemele narative, enunțarea) sisteme culturale care creează macrostructuri în secvențele audiovizuale (Grodal 1997:76-7).

Prin interogarea (pragmatică) sau instanțierea într-un domeniu putem să conferim elementelor audiovizuale un statut de “semn” (unități sau reuniuni simbolice) – expresii capabile să îndeplinească un rol simbolizant. Putem interoga asupra statutului lor reprezentațional sau de status de realitate: este o pictură? Este o fotografie? Este o experiență reală de viață? Putem ridica întrebări ilocuționare: care sunt intențiile de comunicare din spatele reprezentării din film? Î*n relație cu aceste întrebări elementele imaginii vor deveni „semne” care trimit către un „altundeva*”, activări de scheme pe baza cărora vom evalua, de exemplu, asemănarea sau semnificația iconologică sau iconografică. Trăsăturile identice sau quasi-identice nu vor deveni semnificanți la nivelul lor, dar vor participa ca elemente la nivelul unde se pun întrebări de referință și asemănare. *Trăsăturile analogice nu sunt semnificanți la nivelul lor ci numai în actele noastre interpretative care pun întrebări de referință și de asemănare* (“*participate as elements in the level in which questions of reference and resemblance are raised by our interpretational acts*”) (Grodal 1997:77). Un triunghi în pictură nu e pictura unui triunghi ci este un triunghi. Trăsături faciale desenate ca cerc, oval, forme, linii nu sunt reprezentări de forme ci „anumite trăsături structurale ale feței există în imagine” (Grodal 1997:77).

Pentru Gilles Fauconnier percepția noastră este o integrare cognitivă. Percepția a ceva disponibil conștiinței este *efectul* interacțiunilor dintre minte și contextul înconjurător. Integrăm acest efect cu cauzele sale pentru a crea o semnificație emergentă: existența unei *cauze* – o ceașcă – care-și prezintă direct *efectele*: adică, unitatea, culoarea, forma, greutatea. Ca o consecință, efectul este în cauza sa: culoarea, forma și greutatea sunt intrinsece, primitive și obiective în „ceașcă”. ***În***

---

[116] Totodată la Collot vedem o reflexie asupra faptului că gândirea „non-reflexivă și non-discursivă care se constituie în experiența sensibilă” (Collot 2011:32).

percepție la nivelul conștiinței înțelegem (apprehend) numai amestecul de cauză și efect. Nu putem să nu performăm acest amestec și nici nu putem să vedem dincolo de el (Fauconnier 2002:78) [117] . Pentru Fauconnier este o formă de integrare – o rețea de integrare neuronală inconștientă, encapsulată. Alte exemple din aceeași paradigmă menționate de Fauconnier sunt litera neagră pe o hârtie în condiții de lumină puternică și în lumină slabă (hârtia e tot albă și litera tot neagră deși în lumină puternică litera neagră trimite de 2 ori mai multă lumină în ochi decât hartia albă sub o lumină slabă); un disc roșu pe un zid alb are interiorul purpuriu deși e doar un calcul cerebral care integrează o cauză și un efect; când două lumini se aprind în succesiune la o anume distanță și la un anume interval ele par sa formeze o rază de lumină care trece de la una la alta (dacă becurile sunt colorate atunci raza își shimbă culoarea la mijlocul traiectoriei deși încă nu s-a aprins al doilea bec). *Percepția razei și sentimentul că percepem raza în timp real sunt efecte. Integrăm cauza și efectul și creem o rază de lumină obiectivă care își schimbă culoarea înainte de al doilea flash. Efectele par inerente în cauză.* (Fauconnier 2002:79). Proiecții senzoriale de genul: durerea „din” cot e construită în creier, dar durerea e localizată în cot (ca și „cot dureros”) sunt fenomene similare (Fauconnier 2002:79).

A1.3.9. Filmul ca și activitate transculturală – David Bordwell

Pentru Bordwell există imagini care sunt recognoscibile în orice cultură (de exemplu: picturile rupestre). Cinematograful se bazează pe *regularități transculturale din sistemul perceptiv uman* (de exemplu: desenele de obiecte familiare sunt recunoscute transcultural). Cinematograful, datorită fotografiei și iluziei mișcării poate capta anumite regularități în realitatea perceptuală cu exactitudine și forță expresivă (*vividness*) [118] (Bordwell 2005:258). Membrii unor culturi lipsite de reprezentări picturale recunosc în filme oameni, locuri și obiecte. Pentru Carroll, înțelegerea imaginii vizuale (*picture comprehension*) nu pare să necesite o formație aparte sau instrucțiuni ci doar "activarea capacitătii naturale de a recunoaște" (Carroll 2008:107-8). Obiectele din imagine și cadrele cinematografice sunt „automat accesibile tuturor" (Carroll 2008:111). Pentru cei din industria de film discursul cinematografic se bazează pe un mediu de comunicare global în contrast cu literatura care este dependentă de un limbaj natural particular. În toate culturile există schema ***conversației față'n față*** iar schimbul poziției camerei în *shot/reverse-shot* amplifică schimbul conversațional [119]. El numește convențiile cinematografice *universale contingente* (*contingent universals*).

Stilurile dominante cinematografic s-au potrivit (*tuned*) prin încercări succesive și s-au îndreptat către anumite universale cognitive și perceptive (*interacțiunea față'n față* este un universal contingent transcultural) (Bordwell 2005:39; 276). Există convergențe transculturale în modalitățile fundamentale de a construi lumea (Bordwell 2005:264). Universalele culturale sunt "goale" (*hollow*) ; de exemplu: diferența dintre animat (*living*) /vs/ non-animat (*non-living*) este universală, deși ceea ce e pus în interiorul noțiunilor poate fi diferit. Există regularități transculturale "substantive": *credințe* (rudenia, *in group amity / out-group enmity*), *emoții* (teama, gelozia sexuală), *practici* (eticheta, jocul, comunicarea facială) și *instrumente* (sfoara, dispozitivul de tăiat sau de lovit) (Bordwell 2005:264). „Pentru *dissolve* sau *wipe* semnificația duce la convenție și nu convenția duce la semnificație" (Bordwell 2005:259).

---

[117] Vezi deasemenea Searle, *Intentionalitatea*, 1983.

[118] "powerful transcultural medium of pictorial communication" (Bordwell 2005:258).

[119] "cinematic conventions are built out of recurring perceptual and social regularities, some – prehaps the most – of them to be found in many cultures", Bordwell 2005:259).

A1.4. Diegetizarea - verosimil, realist, subiectiv, obiectiv

A1.4.1. Diegetizarea și sentimentul realității – Odin, Aumont

Diegeza : definiția lui Roger Odin

O operație esențială este pentru Odin **diegetizarea**, adică acțiunea de ***« a vedea o lume în locul imaginilor de pe ecran »*** (Odin 2000 :19) [120] . Diegetizarea este o operație în măsura în care aceeași imagine poate fi citită diegetic (*efect lume*) sau non diegetic (*efect discurs* => simbol), dar este operantă în funcție de consemnele de lectură exterioare imaginii (co, 14). În terminologia lui Langacker am putea afirma că este o categorizare a unei unități simbolice de către o alta situată într-un domeniu semantic particular. Diegetizarea ar fi o subcategorie a figurativizării, a recunoașterii de forme. Diegetizarea ar fi constituită de indici suplimentari care dau impresia de lume dotată cu adâncime 3D. Diegetizarea implică construcția unei lumi imaginare locuită de personaje (Buckland 2000:92). În terminologia lui Bordwell diegeza se află la nivelul referențial. Pentru Bordwell diegeza este : întreaga lume a poveștii (*story action*) explicit prezentată și implicit inferată (Bordwell 2008:76). Branigan vorbește de faptul că diegeza este "o *modalitate de a descrie un ansamblu de judecăți pe care le facem referitor la prezentarea datelor senzoriale din film la un moment dat*" (Branigan 1986:44). Pentru Bordwell impresia pe care o are spectatorul că un "observator invizibil se află în fața unei lumi autonome" este un efect al construcției filmului", o figură de stil (Bordwell 1985:12).

- Diegetizarea **implică** figurativizarea. Altfel spus nu poate avea loc decât dacă o figurativizare a avut loc.
- Diegetizarea **nu** este dependentă de verosimilitatea lumii (poate fi vorba de o lume imaginară unde se petrec lucruri non verosimile).
- Diegetizarea **nu** e legată de gradul de iconicitate (co, 14). Astfel poate avea loc o diegetizare asupra unor forme expresive dotate cu puține detalii expresive, schematice în sensul de expresie minimală: să spunem, cercuri, pătrate și alte forme).

Pentru a defini cu mai multă precizie trecerea de la figurativizare la diegetizare Odin reține câțiva parametri ai noțiunii de **iluzie a realității** [121] – trăsături ale materiei expresiei (v. Helmslev). Acești parametrii sunt de înțeles ca indici ce întăresc recunoașterea unui domeniu conceptual diegetic. Impresia de realitate este dată de ***mișcare*** ("mișcarea aduce corporalitatea obiectelor și realitatea sa proprie: prezența reală a mișcării", Odin 2000:19). Deasemenea, ***statutul imaginar al semnificantului***, ***sunetul sincron***, ***culoarea***, ***relieful*** sunt parametrii care susțin impresia de realitate. Totodată, efectul de adâncime poate fi obținut bottom-up prin iluzia optică a efectului cinetic de adâncime (*kinetic depth effect* sau *monocular movement parallax*) (Branigan 2006:70-73).

[120] « tot ceea ce apartine in inteligibilitate […] povestii povestite, lumii presupuse sau banuite de catre fictiunea filmului », (Souriau 1951 :7).

[121] Odin vorbeste de faptul ca in termenii lui Greimas se poate folosi termenul de *iconizare* ("a face reala imaginea produsa a lumii", sa creezi "impresa referentiala") in Greimas & Courtes 1979:vol.1:177-8 si vol.2:109).

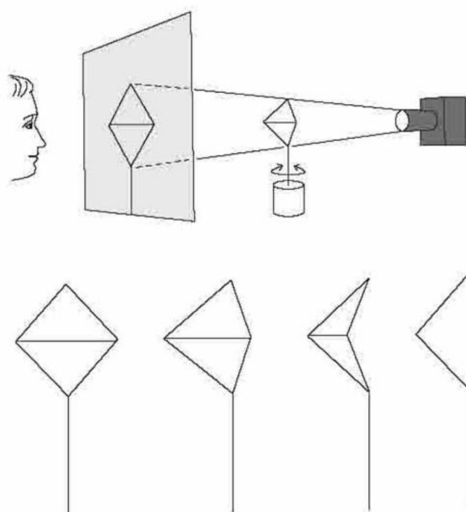


FIGURE 3.1 Kinetic Depth Effect

Efectul cinetic de adâncime demonstrează cum mişcarea poate oferi obiectelor percepute o formă tridimensională. Umbra proiectată a unei sârme îndoite reprezentată jos în patru poziţii apare plată pe ecran atâta vreme cât obiectul rămâne nemişcat. Dacă obiectul se va mişca stânga dreapta atunci imaginea va avea aspectul unui obiect rigid care se roteşte în trei dimensiuni. Direcţia de rotaţie este ambiguă (Branigan 2006:73). Deasemenea, mişcarea unei camere de filmat oferă dimensiune şi volum unui local profilmic prin efectul cinetic de adâncime (care este un indice perceptual despre spaţiu care apare exclusiv din mişcarea de cameră). Pentru Cubbit (2004:49) compoziţia figurilor în adâncime, efectul de paralaxă unde obiectele din prim plan par să se mişte mai repede decât cele din planul doi, utilizarea măştilor şi alte tehnici de generare a straturilor separă o figură de alta şi figurile de fundal. Aceste tehnici compoziţionale transformă senzaţia în obiecte.

Aici putem aminti tehnica cinematografică a filmelor 3D ce generează o "impresie de realitate" suplimentară; în definitiv spectatorul se află în faţa unei instanţieri mai detaliate, mai specifică şi mai complex simbolică în terminologia lui Langacker. Tehnica de punere în scenă în profunzime ţine de utopia unui cinema ce instituie o reproducere senzorială totală (o imersiune a spectatorului în diegeză prin mijloace senzoriale şi emoţionale fără interpunerea unui "limbaj" de imagini) (v. in Aumont 2010:83 despre evoluţia conceptului de "cinema total"; o artă a transparenţei şi a imediatului) [122] . Hochberg pe de altă parte este sceptic că indicii de profunzime aduşi de filmul 3D pot să aducă mai multă „bogăţie" cinematografică. Bordwell menţionează parametrii de "profuzime" şi "realitate" a spaţiului imaginar instanţiat de expresia audio-vizuală ca necesari pentru creearea sentimentului de "lume". Totodată, o lume poate avea şi un off-cadru, adică se poate concepe un spaţiu "dincolo" care poate fi conceput cu ajutorul unei "hărţi mentale".

Pentru Odin "capacitatea unui limbaj de a produce un efect diegetic nu are nimic de-a face cu capacitatea sa de a produce impresia realităţii". O impresie de realitate excesivă poate fi un obstacol pentru diegetizare. Un decor excesiv real poate da sentimentul denunţului decorului ca decor (filmul mut vizionat astăzi): un *spaţiu spectacular* care se denunţă ca o construcţie elaborată pentru un spectacol şi nu o lume în care se poate crede (Odin 2000:20). Sau, în urma unor consemne de lectură, pot construi un spaţiu de semne simbolice. Un spaţiu spectacular indicat ca atare apare

[122] In filmul 2D frecvent elementele figurale din primul plan sunt in afara focalizarii (defocalizate) pentru a permite focalizarea pe un plan secund relevant narativ sau compozitional. In filmul 3D aceeasi tehnica da nastere unui efect de artificialitate – de interventie artificiala – caci, din ipoteza, sistemul perceptiv uman este in cotidian obisnuit sa ecraneze el insusi obiectele pe care atentia nu este focalizata.

frecvent în filmele lui Federico Fellini; cum ar fi „marea de plastic” din *Amarcord* sau *E la nave va* (Deaca 2009). Deasemenea *Le Sang d'un poete* (Jean Cocteau, 1932) invită spectatorul către construcția unui spațiu de semne și simboluri.

Elementele non diegetice fac parte din povestire (*plot*). *Credits* sau genericele care sunt consemne de lectură ; cadre și planuri inserate ca și comentarii. Elementele non diegetice pot să întărească sau să inhibe prezența unei diegeze.

Ne aflăm în fața unui continuum ce porneşte de la conceptualizări instanțiat schematice şi continuă către conceptualizări instanțiate în detaliu. Pentru GC nu există decât conceptualizări de diverse dimensiuni. Ele pot fi relaționate cu lumi imaginare, cu spaţii simbolice sau discursive: conceptualizările sunt conceptualizări **ale** (of) unei fațete ale lumii (care poate fi lumea reală, o lume mentală, chiar și experiența mentală însăși) (Langacker 2008:29). Impresia de realitate nu este o funcție a potențării stimulului perceptiv. "O lume" poate fi o conceptualizare minimală și nu este o funcție a impresiei de realitate. Ceea ce instanțiază o schemă [O LUME] este calificabil drept "o lume": [O LUME]→ [FIECARE ELF ARE UN DRAGON IN CASA].

Odin propune câțiva parametrii ai operației de diegetizare ce implică ștergerea suportului ecran, narațiunea și descrierea și personajul. Le vom detalia în subcapitolele care urmează.

Diegetizarea și ștergerea suportului ecran -

Pentru Odin diegetizarea conține necesitatea de a șterge sau inhiba prezența suportului (la cinema: ecranul de proiecție) ; *inhibiția dispozitivului proiecție și ecran*. Operație fondatoare a cinematografului, ***ștergerea suportului***, ștergerea cadrului fotogramei are loc pentru a da naştere unui *efect ficțiune* (inserția unui dispozitiv psihic numit *dorința de ficțiune*) (Odin 2000:156) [123] . Nu neapărat trecerea de la 2D la un 3D indus și nici caracteristicile spațiu-timp formează diegetizarea: "procesul de diegetizare ... este independent de caracteristicile spațio-temporale ale lumii construite", (Odin 2000:21). Nimic nu impiedică construcția unei diegeze într-o lume 2D. Vezi romanul *Flatland* al lui Edwin Abbott (1962). Deasemenea, un spatiu 3D nu e neapărat o lume; poate fi un film abstract în 3D.

(Exemplu: Morman Mac Laren, *Around is Around*, 1951 ; *Boogie Doodle*, 1948).

Diegetizarea: narațiunea și descrierea -

Potențialitatea narațiunii

Pentru Odin, nu impresia de realitate este determinantă pentru « efectul lume », ci *acest efect lume poate fi produs din construcția unei narațiuni*. Astfel, diegeza ar fi locul unde ar avea loc

[123] Pentru Sobchack cinematograful, opus fotografiei, fiind o „prezentare a unei reprezentări” muliplică nivelele temporale și spațiale și creează o lume concretă și locuibilă : „ The cinematic also radically transforms the spatial phenomeno-logic of the photographic. Simultaneously presentational and representational, viewing subject and visible object, present presence informed by past and future, continuous becoming that synthesizes temporal heterogeneity as the coherence of embodied experience, the cinematic thickens the thin abstracted space of the photograph into a concrete and habitable *world."* In its capacity for movement the cinema's material agency (embodied as the camera) thus constitutes visual/visible space as always also motor and tactile space—a space that is deep and textural, that can be materially inhabited, that provides not merely an abstract ground for the visual/visible but also its particular *situation (...)* there are concrete *situations of viewing*—specific, mobile, and invested engagements of embodied, enworlded, and situated subjects/objects whose visual/visible activity prospects and articulates a shifting field of vision from a world whose horizons always exceed it.", „ the multiplicity and discontinuity of time are synthesized and centered and cohere as the experience of a specific lived body, so are multiple and discontiguous spaces synopsized and located in the spatial and material synthesis of a particular body." (Sobchack 2004:151-152)

înlănțuirea acțiunilor. Ea însă nu se confundă cu *istoria* povestită. Ar fi *ceea ce "fixează modalitățile de manifestare ale istoriei*" (Odin 2000:22). Altfel spus, gradul de prezență, cantitatea de elemente descriptive utilizate - elementele descriptive și structurile relaționale - pot determina o diegeză rarefiată sau una plină. Narațiunea ar produce o istorie (poveste) care are loc într-un univers. Nu ar exista o istorie fără o diegeză. Diegeza nu este istoria, dar în fața unei istorii ea funcționează ca și un *starter*, ca și un operator declanșator pentru procesul de construcție al diegezei. În cele din urmă definiția diegezei devine la Odin strict cognitivă : diegetizarea este fondată pe ***« potențialitatea narativă pe care o recunosc într-un spațiu »*** (Odin 2000:22). Această ipoteză se poate descrie in GC prin câteva traduceri. Spațiul la care face referință aici Odin este o conceptualizare a cărei potențialitate narativă este dată de dinamicitatea ei inerentă și/sau de activarea unor arhetipe de tip decor și acțiune și desfășurare temporală; de activarea unor scenarii care aparțin unor sisteme descriptive.

Descrierea

Dar pot obține o diegeză și pe un mod descriptiv; este suficient să construiesc textul pe relații spațiale. Odin reconsideră criteriul relației spațiului cu narațiunea ca necesar, dar insuficient. El dă ca exemplu faptul că pot să descriu "un târg" și nu neaparat să-l desfășor temporal (Odin 2000:22). Pentru Odin "*a diegetiza în perspectiva ficționalizării, implică construcția de către film și/sau de către spectator a unei diegeze pline în termenii unor elemente descriptive mobilizate*" (Odin 2000:23).

Exemplu de diegetizare și montaj la începutul filmului cu un meci de fotbal al copiiilor din *The Traveler* (Kiarostami, 1974). Deasemenea, diegetizarea poate avea loc doar prin descrierea unui ansamblu figurativ cum ar în *Five dedicated to Ozu* (Kiarostami, 2003). Jean-Luc Godard utilizează mai multe sisteme descriptive diegetice aflate în contrast – între care nu se pot forma amestecuri de tip metaforic - și imbricate (*Alphaville*, 1965 și *La chinoise*, 1967).

Diegetizarea și personajul -

Diegeza este și o funcție a personajului. Putem spune că diegetizăm atunci când "*considerăm că avem de a face cu un spațiu locuibil de către un personaj*" (o colecție de date care sunt potențial accesibile personajului) (Odin 2000:23). Altfel spus, prezența ZELDEI este un punct de referință către un domeniu semantic care include și descrierea unei lumi impreună cu accesibilitatea la diferite entități din acest domeniu [124] . Este de remarcat faptul că anumite trăsături formale „întăresc" diegetizarea, dar și că recunoașterea anumitor forme activează domenii sau sisteme descriptive de tip lume (virtuale, imaginare, posibile). Recunoașterea unei fețe umane (proces automat) activează așteptarea asupra unei lumi – sau un decor – pe care îl poate locui personajul. Atât figurativizarea cât și diegetizarea sunt forme ale conceptualizării într-un domeniu sau altul și între ele este un continuum.

Pentru Branigan, diegeza este *sistemul implicit* de tip spațial, temporal și cauzal al unui personaj – *o colecție de date senzoriale care sunt reprezentate ca fiind cel puțin potențial accesibile unui personaj* (Branigan 1992:35). Elementele diegetice sunt accesibile iar cele non-diegetice nu sunt accesibile personajului. De exemplu, în legătura sunetului cu diegeza /vs/ sunetul off-cadru non-diegetic. **Personajul este agentul cauzalității** ; el produce cauze și suferă efecte (Bordwell 2008:77) deși nu toate cauzele și efectele sunt produse/suferite de agenți umani. Orice povestire poate ascunde cauze pentru a genera o implicare de curiozitate mai mare (povestea detectivă). Povestirea poate prezenta cauze și eluda efectele din povestire (*plot*) și provoacă suspense și incertitudine.

[124] Odin citeaza din Ricoeur – referitor la o schema sau un sistem descriptiv ce sanctioneaza o lume – "pro-punerea unei lumi susceptibile de a fi locuite" (Ricoeur 1984:150).

A1.4.2. Impresia realității, efectul de real – Jacques Aumont

Impresia de realitate e produsă de : **bogăția perceptivă** (definiția și specificitatea mai mare ; mișcarea sau cinetica care în sine dă volum în imagine); **restituirea mișcării** (v și Odin 200:19) (efectul *phi*) (o mișcare reprodusă e o mișcare adevarată) ; **co-prezența imagine și sunet**. Spectatorul scade nivelul vigilenței în sala de cinema și, pe de altă parte, fluxul continu și grăbit al imaginilor întăreşte această impresie.

De exemplu în filmul Fraților Lumiere, *L'Arrivee d'un train en la gare de la Ciotat* (1895).

Impresia de realitate este datorată **imprevizibilității fluxului de evenimente / acțiuni** deși ele sunt sancţionate de un script sau o schemă narativă dată. *„Modul de defilare al imaginilor pe ecran îi conferă ficțiunii aparența unei succesiuni evenimențiale ce are "spontaneitatea" realității"*. Universul ficțional devine consistent pentru că apare în fața noastră și pare să se afle sub imperiul hazardului și dă astfel impresa de realitate. Dacă universul ficțional este prea previzibil atunci el este resimțit ca artificial (Aumont 2008:107).

Dispozitivul scenic produce efectul de real : **identificarea primară** a spectatorului (la cameră) și **identificarea secundară** a spectatorului (cu personajele) *determină pentru spectator includerea sa în scena reprezentată (și el devine parte în situația la care asistă)* (Aumont 2008:107) ***Efect de real*** (în opoziție cu ***efectul de realitate***) : „locul subiectului-spectator este marcat, înscris în interiorul sistemului de reprezentare ca și cum ar participa la același spațiu" (Aumont 2008:107). Această poziționare a spectatorului ca subiect înscris în sistemul reprezentativ și în același spațiu cu sistemul reprezentativ îi permite lui Odin sa vorbească de *relația filmică* între spectator și filmul-text.

Imaginea de film fascinează pentru că e o reprezentare "bogată" și, în același timp, o reprezentare cu puțină realitate (evanescența materialelor sale: umbre și unde sonore). Ea cere spectatorului un efort de invocare a reprezentatului pentru că tocmai el, spectatorul, este convins de puțina consistență a reprezentării (Aumont 2008:109). Această impresie a fost ridicată la rang de ideologie a transparenței în lucrările lui Andre Bazin. In 1970 s-a constituit o opoziție a deconstrucției (în revista *Cinethique*) care denunță artificiul impresiei de realitate și camuflajul producției filmului pentru a creea o naturalizare aparentă (Aumont 2008:108).

A1.4.3. Verosimilitudinea și impresia de realitate – Jacques Aumont

Verosimilitudinea se aplică în primul rând filmului narativ ficțional. Pentru Aumont **verosimilitudinea** se traduce prin *evaluarea unei acțiuni ca și conforme unei maxime*; unei forme înghețate care, sub forma aparenței unui imperativ categoric, exprimă ceea ce este *opinia curentă (doxa)*. De exemplu, "*onoarea familiei este sacră*" sau "*trebuie să mergi până la capătul a ceea ce ai pornit*". Verosimilitudinea este o formă de cenzură. Ea restrange numărul de posibile desfășurări narative (Aumont 2008:100 sq).

Verosimilul se definește și prin raportarea la alte texte. E verosimil – în latura personajului – dacă se reiau utilizările antecedente ale actorului în alte filme. *Verosimilitudinea este un* ***efect de corpus*** (textual) (Aumont 2008:102). Verosimilul este o formă de banalizare a conținutului într-un corpus de texte.

Verosimilul depinde și de un ***efect de gen***. Genul consolidează de la film la film verosimilul (ceea ce este verosimil și ceea ce nu este verosimil) (permanența unui tip de referent diegetic și recurențe de scene tipice). Efectul de gen determină un tip de verosimil caracteristic unui gen particular (western, polițist, science fiction, muzical). Verosimil înseamnă *respectarea regulilor de gen* aplicabile acțiunilor personajului (de exemplu: în western înfruntarea față'n față pe stradă la final). Deasemenea, este verosimil ceea ce este *previzibil* (de exemplu: ceea ce a fost legat în interiorul poveștii de o motivație sau a fost prezentat antecedent). Unitățile diegetice au o funcție imediată și o funcție la termen. Ele pregătesc o unitate viitoare pentru care vor servi drept motivație.

Verosimilitudinea este o formă de a naturaliza arbitrariul povestirii, de al realiza (Aumont 2008:101).

Exemplu film: Jean Renoir, *La Chienne* (1931). Soțul și soția stau în salon iar ea desface cu un cuțit o carte. El o ucide mai târziu cu un cuțit. Deasemenea, la Hitchcock, *Strangers on a Train* (1951) bricheta uitată în tren motivează acțiunea de șantaj. În diegeză cauzele determină efectele iar în povestire efectele determină cauzele. În exemplul citat soția utilizează un cuțit pentru că va fi ucisă de soțul său cu acest cuțit. O unitate, prin rapel viitor sau antecedent, este supradeterminată. Ea transformă raportul artificial și arbitrar al narațiunii într-un raport verosimil și natural stabilit de fapte diegetice. Ea permite inversarea determinării de la efect la cauză – determinarea narativă – într-o motivare diegetică de la cauză la efect.

A1.4.4. Descrierea – Francis Vanoye

Referința la „real” este o referință la un „real de ficțiune”. **Descrierea** se raportează la ansamblul povestirii, la codurile lingvistice și narative puse în operă și care definesc spațiul verosimilului propriu fiecărei povestiri (Vanoye 2005:80). Descrierea în primă instanță apare ca o încetinire, ca o dilatare a timpului diegetic (o situare în „afara-timpului”). Descrierea, în funcție de exigențele de „fidelitate” la real, are nevoie de multiplicarea detaliilor iar multiplicarea și expasiunea excesivă pune în pericol povestirea și, mai mult, în măsura în care etalează în succesiunea temporală a discursului și în spațialitatea sa ceea ce se vede în simultaneitate, este anti-reprezentativă ((Vanoye 2005:85).

În film orice plan este descriptiv căci imaginea arată. O secundă accepție a noțiunii ține de formele de insistență, de emfază. Acestea se manifestă ca: *durată a planului* (un plan lung poate fi descriptiv, dar nu necesar și obligatoriu); *numărul de planuri dedicate unui obiect dat* (un decupaj cinematografic al obiectului); *mișcările de cameră* (travelingul și panoramarea sunt procedeele clasice de descriere). *Descrierea operează o schimbare de viteză a povestirii* (raportul dintre durata diegetică și timpul de concepție a scanării diegezei). Descrierea se operează și cu elemente sonore (sunete, cuvinte, muzică ambientală, fundal sonor off-cadru). Descrierea este inclusă în narațiunea verbală (voce narativă off sau over).

Descrierea filmică are loc în raportul dintre narațiune/dialog/descriere (Vanoye 2005:88).
Se pot vedea în succesiune
- Plan general → serie de planuri apropiate
- Plan general → plan apropiat și mișcare de aparat
- Serie de planuri apropiate → plan general (sau travelling în spate)

Imaginea plan general are o neutralitate pe care decupajul în planuri analitice, prin focalizare, o face funcțională. Planurile analitice selecționează și insistă asupra unor părți sau obiecte. Obiectele din planul general sunt consubstanțiale întregului diegetic reprezentat de planul general și pot să nu fie remarcate de spectator (Vanoye 2005:93)

Exemplu Analiza la descrierea casei din *Psycho* (Hitchcock) (Vanoye 2005:89). Mișcarea descriptivă, în scena în care Lila privește în casă, este funcțională narativ căci dezvăluie și perpetuează enigma și, deasemenea, este un episod palpitant al filmului. Nu există planuri subiective ale casei din punctul de vedere al lui Norman căci casa nu este o enigmă pentru el; ea nu este secretă sau opacă pentru el.

Funcțiile descrierii.

- *Funcția estetică sau decorativă*. Descrierea e mai apropiată de constrângerile estetice decât de cele ale realismului. Diverse planuri cu desfășurare lungă în timp au o funcție estetică: atrag atenția asupra frumuseții obiectului reprezentat sau asupra trăsăturilor imaginilor, cadrului însuși:

cinema de fotografie sau scenele de la Max Ophuls (*Le plaisir, Lola Montes, Madame de...*) (Vanoye 2005:95-6).

- *Funcție de atestare*. Descrierea manifestă realitatea obiectelor și le conferă adâncimea concretului, prezența realului. Antropocentrismul descrierii atestă „adevărul” său. În cinematograful narativ efectul de „real” este aproape obligat prin natura imaginii. Eliminarea detaliilor descriptive este percepută ca „stilizare” și au efectul de „simbolizare”. Filmele narative realiste multiplică efectele de real (decoruri „complete”) și obiecte care atestă o prezență umană (Vanoye 2005:100).
- *Funcție de coeziune*. Descrierea poate fi înțeleasă ca loc al organizării povestirii pentru că trimite la ceea ce a fost deja spus (povestit) și la ceea ce se va spune (se va întâmpla). Descrierea asigură concatenarea logică, lizibilitatea și previzibilitatea povestirii (Vanoye 2005:103). Coeziunea are loc la trei nivele: 1/ nivel funcțional (aspect realist, utilizare diegetică a decorului); 2/ nivel descriptiv (decorul este convergent sau indice al personajului) și 3/ nivel simbolic (obiectele sunt simboluri) (O serie de obiecte metonim pot fi percepute a fi în relație metaforică cu personajul – exemplu din Renoir, *La regle du jeu*).
- *Funcție de dilatare*. Descrierea poate retarda răspunsul la o întrebare narativă. Suspense-ul este realizat și pe funcția dilatării descrierii care prelungește așteptarea și angoasa, temerea (Vanoye 2005:108)
- *Funcție ideologică*. Obiectele participă și la o organizare a valorilor din interiorul universului diegetic luat în considerare. De exemplu, aspectul fizic al personajelor indică vârsta sau frumos/urât iar comportamentul și modul de vorbire poate indica o opoziție valorică a personajelor. Descrierea unui local poate servi la o construcție simbolic-valorică a personajului (camera în care trăiește personajul din *Pickpocket*, 1959, Robert Bresson).

Descrierea reprezintă atât ceea ce este pe ecran cât și ceea nu este reprezentat. De exemplu descrierea sau non descrierea actelor sexuale.

Conform lui Metz avem o descriere când o consecuție de elemente este echivalentă (exprimă) o simultaneitate. Absența consecutivului indică prezența descrierii. Diegeza și punctul de vedere (al naratorului, al personajului, al cineastului) înscriu însă descrierea într-un timp trăit, cel al percepției iar simultaneitatea, astfel, este temporalizată. Schimbarea de viteză, de inteligibilitate, de regim de percepție repune în discuție raportul cu spațiul (care nu mai este atât de imediat și de instantaneu) și cu timpul (care nu mai este atât de linear) (Vanoye 2005:116).

A1.4.5. Experiența obiectivității și subiectivității filmice – Torben Grodal

Experiențele subiective

Procesele mentale sunt cartografiate pe un spațiu extern (distal) sau pe un spațiu mental interior (proximal); avem o activare sau o deactivare a tendințelor de acțiune. *Relația de control ori potențialul de acțiune al unei situații duce la sentimentul obiectivității sau subiectivității sale*. A profera propoziții este similar cu a performa acțiuni pre-motorii. *A face descrieri cinematografice ori a enunța propozitii are un caracter de obiectivitate și de realitate (similar cu cea evocată de acțiunile fizice)* (Grodal 2009:232). Documentarele ori reportajul on-line sunt construite pentru a indica o secvență de acte propoziționale spectatorului (Grodal 2009:232). *Dacă nu putem performa acte propoziționale ca răspuns la media sau percepții on-line atunci facem o serie de asociații care par să aparțină unui spațiu interior mental*.

Subiectivitatea depinde de condițiile de vizionare nu de status de realitate a ceea ce e văzut (Grodal 2009:234). Nu este esențial pentru obiectivitate dacă scenele sunt plauzibile sau realiste. Subiectivitatea este legată de blocarea abilității spectatorului de a simula o relație bazată pe acțiune (simularea acțiunii) față de lumea reprezentată pe ecran (Grodal 2009:235). În aceste condiții are loc un *switch* în sentimente de la obiectivitate la subiectivitate.

”*Reprezentările subiective sunt tonalizate de emoții interne sau arată semnele filtrării de către experiențe personale (pe când reprezentările obiective par să dea acces direct către o scenă*

dată). Din perspectiva P.E.C.M.A., dacă nu există protagoniști sau tendințele de acțiune ale privitorilor sunt blocate, atunci experiența filmului este colorată ca subiectivă. Experințele subiective intense și saturate sunt resimțite ca mai puțin reale (*pentru că realitatea unui fenomen depinde de potențialul său pentru acțiune iar percepțiile asupra cărora putem acționa ne apar mai reale)* „ (Grodal 2009:229). *Experiențele care nu permit multă acțiune sunt etichetate ca mai puțin reale*. „Emoțiile și sentimentele sunt determinante pentru atenția vizuală și pentru capacitatea de acțiune în relație cu ceea ce vedem. Interesele și grijile determină aspectele input vizual care primesc proeminență și vivacitate în conștiință" (Grodal 2009:230). „*Un sentiment de subiectivitate indică faptul că o situație nu suportă în totalitate acțiune*. Sentimentele sunt forme de a comunica cu procesele interne inconștiente. Sentimentul de obiectiv sau subiectiv sunt reprezentări conștiente ale unor procese mentale și acționează ca și motivatori pentru tendințe de stop sau de go" (Grodal 2009:231). (v despre modulul de procesare motorie în anexa Module – procesările neuronale / Modul motor).

"Când facem o propoziție de genul „elefanții sunt gri și au trompe" facem un act mental care se bazează pe circuite pre-motorii care au stat la baza limbajului. Actele mentale propoziționale utilizează o parte din structurile care s-au dezvoltat pentru a controla acțiuni. Proceduri de interacțiune cu lumea exterioară sunt reutilizate pentru nivelul simbolic mental pentru a produce gândiri-acțiuni. Structurile lingvistice se bazează pe scheme de imagine. A face o aserțiune dă sentimentul de a interacționa cu fenomene reale obiective. Acțiunile mentale implicate în vederea unui film vor evoca un sentiment de realitate similar cu cel evocat de o acțiune fizică. Documentarele, reportajul on-line sunt construite pentru a indica o secvență de acte propoziționale spectatorului" (Grodal 2009:232). „O serie de asociații aparțin unui spațiu mental interior. Acesta are o serie elemente perceptuale non focalizate care sunt legate împreună cu mecanisme involuntare izolate de tendințele de acțiune.

"O modalitate de generare a subiectivității ar fi prezentarea unor imagini care cer numai puține propoziții și care nu au legături directe clare cu scopurile protagoniștilor. Dacă secvența persistă dincolo de timpul necesar ca spectatorul să producă propozițiile indicate de imagini atunci spectatorul trece în modul de lectură subiectivă. Prima procedură de privire a filmului este aceea de a procesa un flux de indici care ajută la construcția unor spații și procese obiective. *Dar dacă nu reușim să găsim ceva care să focalizeze atenția – cum ar fi protagoniști și interesele lor sau fenomene care cer propoziții – vom trece în modul implicit nefocalizat. În acest mod mintea încearcă diverse asociații care apar – pop-up*" (Grodal 2009:233). „Propoziții de genul „fantoma albastră a mâncat toate roșiile" ori „fantoma avea două urechi" dau sentimentul de obiectivitate pentru că e nevoie de o agenție activă pentru a aserta sau procesa aceste propoziții" (Grodal 2009:232).

"*Sentimente subiective sunt cerute de spații în care nu se întâmplă nimic sau puține lucruri și care nu indică (cue) propoziții* (de exemplu filmele lui Marguerite Duras, *Aurelia Steiner*). *Dacă timpul spațiu prezentat indică forme de activitate mentală legate de implementarea intereselor protagoniștilor din film sau dau naștere la propoziții atunci el va suscita sentimente de obiectivitate*". (Grodal 2009:233).

"O secvență de gară care reprezintă gara produce o propoziție „Aceasta e o gară", dar prin lungimea ei temporală (lentoarea) nu mai facem propoziții de acest tip și trecem în modul nefocalizat (asociații semi conștiente sau inconștiente și sentimente subiective indică faptul că nu sunt posibile acțiuni sau propoziții focalizate). Filmul capătă o culoare liric asociativă (variatele componente ale percepțiilor sunt legate de o manieră difuză, liric asociativă) „. „Când vedem un film nu ne putem focaliza atenția în funcție de propriile interese pentru că, *camera prefocalizează atenția noastră*. Când imaginile *nu indică propoziții focalizate* sau care să aibe legături cu interesele personajelor atunci ia naștere un conflict cu faptul că suntem lipsiți de control asupra atenției. Unii spectatori caută rețeaua asociativă care apare în *modul subiectiv liric*." (Grodal 2009:233). Focalizarea în film e determinată de secvența filmică. Filmul clasic narativ ascunde acest fapt și

prezintă evenimente proeminente pentru acțiunile personajelor iar în alte filme blochează experiența noastră de control (Grodal 2009:249).

Un alt exemplu de subiectivitate în *Două sau trei lucruri pe care le știu despre ea* (Godard, 1967) sau *Oglinda* (Tarkovsky, 1975).

”Subiectivitatea în film depinde de condițiile de vizualizare ale secvenței cinematografice și nu de status de realitate al fenomenelor vizualizate” (Grodal 2009:234). „*Prin blocarea sau împiedicarea abilității spectatorului de a simula o relație enactivă (bazată pe acțiune) cu lumea ilustrată pe ecran apare subiectivitatea*. O precondiție pentru simularea unei asemenea relații de tip enactiv cu lumea din film este ca privitorul să aibe un acces non împiedicat perceptual la acel spațiu.” „**Distorsiunile de acces audio-vizual** blochează enacțiunea și creează subiectivitate (nu este esențial pentru obiectivitate ca scenele vizualizate să fie plauzibile sau realistice). În raționamentul intern, inconștient al spectatorului ceea ce nu se poate acționa *asupra* trebuie să aparțină unui domeniu mental” (Grodal 2009:235). „*Blocarea unei simulări enactive, obiective a unei scene face ca pentru scurtă vreme imaginile să fie introjectate de către spectator care are sentimentul că acestea exprimă o semnificație nefocalizată, atemporală, simbolică ce ține mai degrabă de mental decât de lumea exterioară”* (Grodal 2009:235-6). „*Blocarea simulării enactive de către secvența simbolică evocă sentimente puternice saturate care alimentează o căutare în procesele asociative inconștiente”* (Grodal 2009:236) [125] .

2 moduri de procesare a informației perceptuale cinematografice

”Un **mod linear** bazat pe utilizarea focalizată a memoriei de scurtă durată și un mod asociativ bazat pe un **mod alinear** (ce evocă asociații de o manieră non focalizată). Nu putem avea în același timp și experiențe focalizate și detaliate și experiențe comprehensive ori o stare de autoconștiință sau de conștiință a unui număr mare de asociații și să ne și focalizăm pe relația orientată pe acțiune asupra lumii” (Grodal 2009:248). Subiectivitatea e legată de fetișism și voaierism care provoacă experiențe saturate de activare a asocierilor sexuale cu tensiunea asociată cu actul acestor dorințe”. Sentimentele subiective pot fi o relaxare pozitivă sau un blocaj negativ. Sentimentul subiectiv poate fi motivațional legat de procesul de reorientare (Grodal 2009:248).

Factori care dau naștere modului subiectiv

1. *Scene și secvențe cu puține acțiuni sau lipsite de acțiune* și puțină arie pentru propoziții focalizate. *Temps mort* (Grodal 2009:232-3) spații în care nu se întâmplă mare lucru și care nu dau indicii unor propoziții.
2. Un *spațiu reprezentat care impiedică accesul perceptual*.
3. Un acces *perceptual deviant sau distorsionat către spațiul reprezentat*. (în estetica tradițională spațiile în care percepția este disociată de interacțiune sunt numite *sublim*) (Grodal 2009:240).
4. Acțiuni *și procese care deviază de diverse maniere de la acțiunile și procesele obiective normale* (Grodal 2009:240-44).
5. *Situații cu un status de realitate problematic* care blochează interacțiunea Sentimentul unui status de realitate particular (Panksepp 1999 – equalia – apud (Grodal 2009:229)..
6. *Reacții și fenomene emoționale* care sunt deviante. (subiectivizarea este un mecanism de apărare psihică în fața fenomenelor brutale în exces)

1.mintea spectatorului se angajează în căutarea intensă a semnificației prin activarea asociațiilor non focalizate. „*Sentimentele subiective exprimă căutarea non focalizată de semnificații asociaționale*” (Grodal 2009:237).

[125] Discuție despre subiectivitate și obiectivitate în film la Carroll (1996:230 sq). Obiectivitatea nu e echivalentă cu adevărul.

2.”când *vizualizarea este obstrucționată* devenim conștienți de procesele mediante (ceața, ploaia, întunericul, umbrele complexe, umbrele de căldură sau obiectele cu limite neclare). Lumina și condițiile de climă deviante. Efectele impresioniste și romantice. Spațiul experimental îngustat la limita noastră corporală atunci când simulăm scena. Scenele cu ploaie, ceață sau întuneric devin subiective în măsura în care împiedică imperativele și necesitățile situaționale sau intenționale ale protagonistului și / sau spectatorului” (Grodal 2009:239).

3.*relații deviante între protagonist și spectator*. „Reprezentări subiective în format extrem ce fac acțiunea umană dificilă (perspective cosmice – sublimul). Ultra planuri apropiate. Reprezentarea obiectului din unghi, cadrare și mărime care creează o nonfamiliaritate și care, în mod marcat, deviază de la prototip și viziunea obiectului prototip” (Grodal 2009:240). „Sublinierea faptului că accesul la un spațiu obiectiv are loc prin intermediul limitat al unui personaj (insistența asupra faptului că o imagine e restricționată deoarece deseori subiectivitatea implică restricție) „ (Grodal 2009:240-1).

4.”*acțiuni care nu pot fi făcute decât de agenții supraumane sau de către identități colective* (unde individul devine un *token*). Similar, sentimente subiective au loc și sunt cerute de melodrama în care indivizii încarnează roluri sociale (ca și mamă, om, femeie, american) „ (Grodal 2009:241). „Scene în care protagoniștii participă numai pasiv (*Titanic* sau *Gone with the wind*) „ (Grodal 2009:242). *Temporalitatea non definită prin expandarea sau comprimarea timpului normal*. „Blocarea acțiunii voluntare prin ridicarea peste sau coborârea sub nivelul individului autonom. Muzicaluri în care, pe ritm, personajele renunță la libera voință pentr a participa la acțiuni colective” (Grodal 2009:242). „Scenele de pierdere a controlului voluntar individual: mișcarea încetinită sau cu viteză și acțiunile mecanice repetitive. *Filmul simulează aspecte ale rețelelor asociative de genul visului prin : flashback, expuneri duble sau secvențe de montaj (unde diferite perioade temporale, spații, obiecte sunt fuzionate într-o unică experiență).* Rearanjări ale spațiului-timpului creează subiectivitate căci, pe de o parte, (i) nu mai putem simula un flux de acțiuni cu direcție și aceasta disrupe interațiunea lineară între emoție, cogniție și acțiune din PECMA și, pe de altă parte, (ii) experiența lucrurilor trecute ale căror consecințe sunt ireversibile iar experiența acestor evenimente trecute este separată de enacțiunea on-line și (iii) amestecul liric al narațiunii creează experiențe saturate prin acumularea emoțiilor. „

Alain Resnais (*Last Year at Marienbad 1961*) este un caz tipic de narațiune amestecată asociativă (Grodal 2009:243).

Imagini pe care spectatorul le interpretează ca figuri mentale și metafore (Whittock 1990 apud (Grodal 2009:243). „*Imagini cu structuri – paterne geometrice repetitive care indică nonrealul și subiectivul* (cum ar fi în *Shining*, Kubrick, 1980) pentru că așteptările noastre sunt ca lumea naturală să fie compusă din o structură fractală care are regularități, dar cu variații în interiorul regularităților (toți copacii au aceleași trăsături dar fiecare copac are trăsături care sunt diferite de o simplă figură geometrică); lumea este făcută din obiecte compozit concrete (ochii au la toată lumea aceeși poziție pe față iar ușile în case au aceleași poziționări peste tot) și obiectele au un contur structural și o textură fractală iregulată. Figurile geometrice repetă modul nostru de lucru în care extragem tipuri din tokene care sunt analizate cu ajutorul unor filtre geometrice înnăscute și apoi dispensate de texturi pentru a fi comprimate în fișiere mentale” (Grodal 2009:244).

5.*situații cu status de realitate problematic*. „Deși experiențele mentale menționate sunt legate de fenomene reale (ceața e reală) le experimentăm ca ireale căci nu permit un câmp de acțiune. Anumite alte fenomene sunt stimuli pentru subiectivitate ce violează presupunerile fundamentale despre lume. Anumite personaje supranaturale (nu au sinteza modalităților: pot fi văzute, dar nu și simțite) și nu pot fi subiectul unei interacțiuni și creează efecte saturate puternice” (Grodal 2009:245). „In *The Cabinet of Dr.Caligari* (Wiene, 1920) nu știm dacă devierile de la lumea normală este un supranatural sau proiecțiile unei conștiințe interioare deviante. Caz borderline în care scenele și decorurile sunt fie expresii artificiale ale unor fenomene mentale fie este vorba de un spațiu ireal, supranatural.”

6.Fenomene emoționale și reacții deviante. „Reacțiile comice funcționează ca o formă de apărare față de impactul emoțiilor stârnite de empatia cu oamenii care suferă. În *The Trouble with Harry* (Hitchcock, 1955) este un exemplu de cum un efect de subiectivizare e obținut prin blocarea unor sentimente de empatie. *Subiectivizarea funcționează ca un mecanism de apărare.* Un fel de verdict că ceea ce vedem nu e real ci subiectiv iar impactul emoțional este astfel diminuat. Oameni în stare de șoc găsesc experiențele ca fiind de vis sau de coșmar (scene de mutilare sunt filtrate ca fiind subiective) „. „Un sentiment de irealitate subiectivă marchează o trecere bruscă de la o emoție la alta – negativă sau pozitivă. Pentru a bloca identificarea cu acțiunile descrise descrieri ale unor personaje cu emoții psihopate sau deviante sunt resimțite – ca formă de apărare – ca fiind subiective" (Grodal 2009:245-6).

Concluzii

"*Sentimentul de subiectivitate este născut din blocarea fluxului PECMA prin obstrucționarea acțiunii și cogniției propoziționale. Experiențele subiective sunt indicate de spații opace, distorsiuni perceptuale, emoții si fenomene supranaturale ori schimbări bruște de emoții*. Reorientarea din subiectivizare ține de blocarea acțiunii, de *time-out* sau de o simplă schimbare de interpretare în care ceea ce e văzut ca fiind parte dintr-o lume exterioară devine o proiecție a unei lumi interioare. Sentimentul de irealitate este o variantă prescurtată a unor judecăți cognitive semiconștiente sau inconștiente, equalias care ne spun să oprim sau să amânăm acțiunea din lipsă de informații suficiente. Sentimentul de irealitate previne o încărcătură emoțională excesivă care ar face acțiunea imposibilă.

Trecerea de la modul obiectiv la modul subiectiv este urmată de o schimbare de la o stare conștientă focalizată la una *mai puțin focalizată*. Atitudinea voluntară asociată unei agenții active este înlocuită cu *o atitudine mentală autonomă*. Stările subiective sunt majoritar *stări pasive și asociative în care se aduc în prim plan experiența non focalizată a părților non musculare și non focalizate ale minții*. Această trecere la o stare mai puțin focalizată a conștiinței poate fi parte a unui proces de reorientare. Astfel, scenele lirice cer o reorientare de la procese lineare, focalizate la procese asociative, nonfocalizate" (Grodal 2009:247). „Încărcătura mentală datorată asociațiilor semi sau inconștiente duce la sentimente de subiectivitate" [126] . „*Sentimentele subiective trimit spre o căutare de semnificații adânci; mai multe asociații pot fi activate care nu pot fi comprimate prin categorizare (asociațiile multiple pot supraîncărca memoria de scurtă durată și ne dau sentimentul unei semnificații fundamentale de neatins)* „ (Grodal 2009:247). „Imaginile complexe subiective pot fi gratificante. Activarea unor asociații incomprimabile ce sunt legate de memorii ale apei, focului, vântului indică sentimente de experiențe de plenitudine" (Grodal 2009:247).

A1.4.6. Experiența realismului audiovizual – Grodal

Introducere

Senzația de realism este *un sentiment pragmatic care implică un semnal de „go", de pornire* (așa cum un sentiment de nonrealism implică un semnal de stop). Experiența realismului e legată de o ***specificitate perceptuală*** și de *schemele mentale care dau un sentiment de **tipicalitate și familiaritate***. De exemplu, mișcările personajelor animate sunt coincidente – simulează – schemele noastre de recunoaștere a mișcării corpului uman de o manieră ce permite recunoașterea unei mișcări tipice și familiare (vezi experiențele cu lumini atașate pe un corp uman în mișcare pe un fundal negru pentru recunoașterea unui patern de mișcare umană).

[126] „Filmakers can esasly use blind spots in our mental machinery as input in creating ambigous film sequences that lure the spectator into endless puzzles, prompting feelings that fuel the hermeneutic process in which the brain automatically searches for some hidden meaning (Grodal 2009:247).

Anumite tipuri de realism se bazează pe ideea ***ecranului ca o fereastră transparentă*** și altele subliniază ***rolul producătorului, realizatorului***. (de exemplu documentarul observațional – vezi Bill Nichols despre documentar). Conceptele noastre de realism și realitate se bazează pe mai mulți parametri (scheme) din prezentarea audiovizuală și spectatorul face o serie de operații mentale pentru a identifica status de realitate al fiecărui parametru. Spectatorul poate evalua status de realitate al filmului sau programului ca întreg (Grodal 2009:251). Realismul de tip Bazin presupune că esența cinematografului derivă din capacitatea sa fotografică de a înregistra lumina automatic și direct (mecanic) direct din realitate (realitatea profilmică) și a o fixa pe peliculă. Acest proces de înregistrare obține, pentru Bazin, o imagine obiectivă și imparțială a realității (pentru că imaginea este identică cu realitatea care a cauzat-o) (vezi o explicație la Elsaesser & Buckland 2002:199 sq).

Realismul se aplică ficțiunii și nonficțiunii și se bazează pe ***o caracterizare a reprezentării,*** *un concept a ceea ce înseamnă lumea reală și o judecată a relației dintre reprezentare și acel concept al lumii reale*. Gradul de potrivire între reprezentare și conceptul de realitate determină gradul în care reprezentarea e judecată realistă. Diferiți indivizi ori diferite grupuri, culturi, epoci au concepte diferite ale realității. Alți parametrii a ceea ce este considerat real sunt relativ universali. Percepția de bază a lumii fizice se bazează pe dispoziții înnăscute de genul „pământul e jos” și „cerul – heaven – este sus”. Pentru a evalua o reprezentare din punctul de vedere al realismului său este luat în calcul și *gradul de potrivire cu acele aspecte ale realității care sunt considerate tipice*. O judecată normativă asupra ceea ce este tipic în viața reală (Grodal 2009:252). *Conceptul de realism se definește și în relație cu abstractul și fantasticul*. Abstractul nu e necesar non real. Abstract realist și concret realist.

Realismul ca specificitate și proeminență perceptuală

Ceea ce vedem e perceptual determinat: *particular, complex și unic*. Memorizăm lucrurile de o manieră schematică (cu trăsături invariante și tipice) și operăm categorizări de nivel fundamental (Lakoff 1987). *Complexitatea perceptuală e un fundal pe care îl putem inspecta atunci când e nevoie*. Specificitatea e importantă ca fundal reprezentat în conștiință ca un sentiment de realism (unde putem reveni pentru a obține informație specifică).

Copiii și evolutiv omul, au o reprezentare schematică inițială (aceleași desene pentru umani oriunde în lume) (Gardner, 1982 ; Arnehim, 1974 apud (Grodal 2009:254). *Particularul și unicul au devenit semnul percepției directe pentru că pot oferi emfaza complex-specifică tipică necesară pentru experiența de real* (iar reprezentările mentale sau fizice sunt mai abstracte și mai schematice). *Emfaza de complex specific dă sentimentul de a fi confruntat cu event-uri și fenomene real fizice*. Unicitatea perceptuală și complexitatea dau sentimentul realismului (și în filmul cu animație grafică asistată de computer). Proeminența experienței de a vedea ceva dă aspectul de realism (independent de relația indexicală) (Grodal 2009:254).

Faptul de a fi conștient de indexicalitate este învățat nu înnăscut. *Atitudinea de bază este că ceea ce vedem există;* ***a vedea este a crede*** *și disconfirmarea cere un efort* (Gilbert si al., 1990 apud (Grodal 2009:255). Cortexul nu s-a dezvoltat într-un mediu media. Un efort special este necesar pentru a imagina eventul profilmic ca distinct de experiența imediată. *Imaginile de la ecran tv și în conștiința mea ca într-o cameră adiacentă* (Grodal 2009:255). Cunoștințele noastre modifică experiența realismului. Există un conflict potențial între realism bazat pe percepție și cel obținut din cunoaștere.

Ficțiune /vs/ documentar

Filmele de ficțiune nu asertează – afirmă – nimic despre adevărul unei povești ci doar ne invită să luăm în considerare o stare de lucruri (iar non ficțiunea afirmă că scenele pe care le prezintă au avut loc real în lumea reală așa cum au fost reprezentate) (Plantiga 1997 apud (Grodal 2009:255-6). *Totuși,* ***proeminența perceptuală acționează ca și o aserțiune de existență ... astfel, toate reprezentările audiovizuale sunt aserțiuni de existență.*** Judecata asupra ce fel de existență

reprezintă este determinată de ceea ce Branigan (1992) numește „decizii despre alocarea / atribuirea referinței” bazată pe cunoașterea noastră asupra lumii incluzând aici și încrederea pe care o acordăm agențiilor realizatoare (realizator, producător, canal tv) și afirmația de care acestea o fac asupra statusului de realitate al filmului sau programului (adevărat, inventat sau altfel) (Grodal 2009:256).

Realismul din familiaritatea schematică sau tipicalitate

Experiența proeminenței perceptuale – incluzând unicitatea și complexitatea unei scene – are loc pe baza unei anumite familiarități și tipicalități (descrieri schematice asupra mișcărilor, obiectelor, persoanelor și situațiilor). Dacă o reprezentare diferă major de schemele pe care le avem atunci judecăm reprezentarea non realistă. Dacă e congruentă cu schemele, dar nu are specificitate atunci judecata este tot de non realism. O reprezentare supraschematică pare stereotipă. *Realismul este un echilibru între unic (care dă proeminența realismului) și tipicul (care dă credibilitate cognitivă și familiaritate realului)* (Grodal 2009:256).

Înțelegerea realismului trece prin *antropocentrism*. (o filmare din unghi înalt e mai puțin realistă decât o filmare la nivelul ochiului uman; nu este o filmare tipică). Obiectele au o perspectivă canonică de unde sunt văzute (tipic un cal este vizualizat din lateral și nu din față*)* (Grodal 1997, Humphreys și Bruce 1989 apud (Grodal 2009:257). Recunoașterea obiectelor are o poziție canonică (din unghi de vedere) de punct de vedere. Perspectiva canonică e mai realistă și mai puțin expresivă (Grodal 2009:257).

Realismul emoțional

Componenta emoțională a ceea ce e reprezentat este o componentă importantă în ceea ce este o experiență realistă. *Sentimentul de realism e legat și de relevanța emoțională (negativă sau pozitivă) a unui fenomen* (”*Perceptual realism may not be salient unless it serves to activate emotional concerns*”) (Grodal 2009:257).

Realismul mediat sau imperfect perceptual

Accesul transparent sau realismul mediat

Un film de ficțiune realist ne dă un sentiment de a fi confruntați cu o lume unică și concretă deși realismul său este general și ipotetic ... credem că o asemenea lume poate exista. Forma narativă și desfășurarea lineară permite acțiunilor să se desfășoare în timp, scenele au concretețea detaliului, focalizarea și identificarea cu personajul dau sentimentul unei interacțiuni on-line, concrete cu ceea ce este vizualizat iar modul (*seamless*) continuu de prezentare urmează regulile perceptuale și cognitive (v Bordwell 1986 și 1988). Documentarele nu pot să construiască puneri în scenă realiste și fac apel (docudrama) la puneri în scenă ficționale (realism perceptual). Docudrama este un post event. Ficțiunea are loc în prezentul ipotetic. Docudrama se apropie astfel de melodrama pasivă.

Avem două idei de realism: una centrată pe viziunea subiectivă a celui care experimentează (conceptualizatorul) și cealalată centrată pe lumea obiectivă externă. Realismul imperfect perceptual e o formă de marcare a prezenței enunțătorului sau a experimentatorului.

Non ficțiunea este lipsită de realism perceptual. O modalitate de contracarare consistă în indicarea imperfecțiunii realismului perceptual ca fiind un semn al realității (al autenticității) sale (Grodal 2009:259). *Anumite documentare sau filme nonficționale caută imperfecțiunea perceptuală. Astfel, imagini cu granulație, focalizare și cadrare imperfectă, mișcări de cameră neclare (erratic) și lumini proaste) indică faptul că filmul a fost realizat în condiții non puse în scenă, nonficționale*. **Realism imperfect perceptual** (subiectivizarea) ; trimite la ideea că realizatorul filmului este un individ real (Grodal 2009:259). Este un realism învățat. Totuși faptul că transmisiuni imperfecte evocă sentimentul experienței subiective atrage atenția asupra unor

caracterisitici înnăscute ale percepției umane. *Categorizăm percepțiile deviante prin asumarea faptului că anumiți factori subiectivi blochează intervenția dintre minte și lume* (Grodal 2009:260). Realismul imperfect perceptual e transformat în realism emoțional și induce sentimente de stres spectatorului. Realismul imperfect perceptual poate fi un dispozitiv retoric (lipsa de proeminență a obiectului e suplinită de o proeminență a mișcării de cameră și cadrări și unghiuri ciudate care dau o proeminență retorică) sau ca o formă auto-conștientă de a sublinia rolul realizatorului ("eu am fost aici și am înregistrat"). Întrebarea este dacă imperfecțiunile sunt motivate de situația de înregistrare.

Exemplu de fals documentar *The Blair Witch Project* (Myrick și Sanchez, 1999) vezi și Alain Resnais, *Muriel ou le temps d'un retour*, 1963 [58:18].

Multiplele tipuri de realism sunt o consecință a faptului că realitatea are multifațete și este deschisă (Grodal 2009:260). Avem o înțelegere graduală, pragmatică a ceea ce considerăm realist.

Realismul abstract categorial și reprezentările lirice

Realism cognitiv sau realism categorial. Reprezentări audiovizuale care utilizează o formă categorială (*Night Mail*, 1936, Harry Watt & Basil Wright) ; ceea ce e abstract și tipic.. Pentru că spectatorul nu poate găsi o legătură narativă atunci el va căuta o legătura tematică sau categorială (de exemplu: *Beverly Hills Cop*) (Grodal 2009:262). Imaginile devin ilustrații ale unei teme generale, de exemplu *sărăcia*. *Un anume gen de proeminență schematică dă sentimentul unei realități care este abstractă și atemporală și care își generează forța ca fiind esența mentală a unor experiențe concrete diferite* (Grodal 2009:263). *Dar prezentarea este focalizată* (căci altminteri va evoca un mod liric asociativ). Afirmația categorială aduce legătura între lumea exterioară și reprezentările mentale (o afirmație categorială focalizată) (Grodal 2009:264).

Afirmații de existență și realismul

Plantiga (1997) *indică faptul că filmul non fictional performează un act pragmatic prin care afirmă că ceea ce este văzut și spus este un fapt adevărat în lume* (Grodal 2009:264). Faptul de a putea interacționa cu lumea reprezentată constituie un element important în experiența realității (jocurile de computer sunt realiste). Problema realității și realismului pune problema **agentivității**. *Realizatorul (enunțătorul) poate servi drept o agenție pentru spectator și poate performa afirmații non concrete prin afirmarea că este cazul acesta sau acela* (*this or that is the case*). Activitatea asertiv-performativă este o modalitate de a transmite sentimentul că ceva e real și factual. *Aserția nu trebuie să fie verbală: orice cadrare sau prezentare este în principiu o aserțiune* (deși poate să nu fie experimentată ca atare de spectator dacă acesta nu înțelege principiile pe baza cărora se face aserția) (Grodal 2009:265). *Afirmațiile făcute în timpul unui film au un rol vital pentru a crea o focalizare concretă sau o referință pentru o reprezentare care altfel va fi percepută în modul subiectiv-liric* (Grodal 2009:265).

Exemplul Wiseman documentar observațional, *High School* (1968, Frederick Wiseman). Un spectator non naiv aflat în fața unui documentar observațional are conștiința că se află în fața unui film realizat de o agentivitate umană (Grodal 2009:265)

.

Realitatea și realismul ca autenticitate, seriozitate și durere

Judecata de realism se bazează pe credința asupra *autenticității* a ceea ce e reprezentat. Este necesară conștiința faptului că există interese reale umane (să nu fie un teatru). Faptul că este ceva serios și nu un joc are un rol esențial în categorizarea reprezentării ca realiste (emisiunile de tip *Big Brother*). *Durerea e mai reală decât plăcerea și evocă un comportament mai autentic*. (Grodal 2009:267-8).

Realismul în perioda reprezentărilor generalizate

Multitudinea reprezentărilor nu mai garantează o referință unică reală și concretă iar lumea perceptuală devine din ce în ce mai artificială. Nu există norme absolute și naturale pentru a ancora o experiență autentică a realității (Grodal 2009:268). *Deși realismul perceptual activează mecanisme înnăscute, expunerea masivă la reprezentări audiovizuale nu creează spectatori mai creduli decât au creat reprezentările verbale în trecut.* Nu este clar că lumea s-ar îndrepta în direcția unei crize a reprezentării realității (cu excepția unei cunoașteri mai mari care generează o înțelegere a relației problematice potențiale dintre lume și reprezentare). Discursul postmodern al crizei reprezentării reprezintă o formă de reacție emoțională la trecut /vs/ prezent (o căutare implicită a unei lumi carteziene pierdute unde câteva principii divine garantau legătura dintre lume și minte) (Grodal 2009:268-9)

Sentimentul realității și realismului este fundamental și servește interacțiunea noastră pragmatică cu lumea (Grodal 2009:270). Dar „ nu numai media ci și toate procesele noastre mentale reprezintă construcții și construcțiile realiste stabilesc și negociază o lume intersubiectivă care facilitează și face posibile experiențele și acțiunile noastre ca entități umane” (Grodal 2009:270).

A.2 SCENOGRAFIA ________________________

A2.1. Introducere

Punerea în scenă ține de ordonarea elementelor componente din diegeză. Structura rezultantă are atât un aspect compozițional bidimensional cât și unul în „adâncime". Deasemenea, punerea în scenă are efecte narative și stilistice. Deseori o anumită punere în scenă reprezintă trăsătura distinctivă a unui realizator sau altul. Filmul este considerat și un dispozitiv de control al atenției iar punerea în scenă este o modalitate de a ghida atenția spectatorului.

"Punerea în scenă ține de concepția filmului ca ceva care construiește un univers care, pe durata proiecției, se substituie și se adaugă universului nostru deja existent. Acest univers se face cu corpuri umane care mimează, joacă, trăiesc sau au afecte într-un cadru, într-un spațiu, un timp, un context și care transpun o poveste în imagini" (Aumont 2010:9). *Punerea în scenă unifică filmul prin repetiție, variație și dezvoltare*. Paternele de punere în scenă susțin economia narativă a filmului (Exemplu din *Our Hospitality*, Buster Keaton) (Bordwell 2008:157). De unde importanța discuției asupra punerii în scenă ca una din trăsăturile definitorii ale cinematografului.

Punerea în scenă aparține a „*ceea ce este pus în scenă pentru camera de filmat"* (Bordwell 1986:119 sq). Am putea identifica punerea în scenă cu conținutul obiectiv, dar punerea în scenă este formată dintr-o suită de elemente expresive deja aflate sub un construal specific. Punerea în scenă dă *indicații de adâncime a spațiului diegetic* (spațiu cu volum și adâncime <= lumina, scena, costumele, comportamentul [127]), dar și mișcarea ori perspectivele din aer (Bordwell 1986:137). Decorul are un rol mai activ în cinema decât în teatru (Bordwell 2008:115).

Elemente funcționale din decor (tip *functional bundles*, vezi Grodal) de genul *props* pot deveni **motivele** unui film (v. *Psycho*, perdeaua de la duș). Diverse culori pot deveni motive. Costume și elemente de costum pot deveni motive. Machiajul deasemenea (Bordwell 2008:124). Anumite figuri capătă proeminență (obiecte, arhitectură, figuri umane, forme abstracte și figuri animate) (Bordwell 2008:132).

Mișcarea și elemente de dinamică ori cinetică în punerea în scenă. Mișcarea profilează atenția și, totodată, creează paterne de dinamism, de așteptări ale unor evenimente viitoare. Mișcarea obiectelor în decor; viteza și direcția mișcării în decor-diegeză; mișcările încete; mișcările de distracție a atenției; mișcările geometric clare sau mișcările în diverse planuri cu diverse viteze (Exemplu din *Playtime*, Tati, 1967) fac parte din punerea în scenă. *Scanarea unui cadru și a unei diegeze se face și în funcție de mișcarea obiectelor. O scanare legată de timp are loc pe suprafața 2d a cadrului, dar și în adâncimea de câmp* (exemplu din *Three Kings*, David O.Rusell, 1999). „O compoziție debalansată sau dezechilibrată și o ușă deschisă în planul secund creează așteptarea pentru o dezvoltare dramatică a scenei și o mișcare din spate în față a unui personaj atrage puternic atenția" (Bordwell 2008:151-2). *Prin creșterea intensității unei așteptări stilul ne angajează în acțiunea care se dezvoltă*. Frontalitatea personajului care informează ; frontalitatea se poate schimba în cadru în timp pentru a dirija atenția (Bordwell 2008:152) (Exemple din *Naniwa Elegy*, - Mizoguchi, 1936 - și din *Rebel without a cause*, - Nicholas Ray, 1955) (Bordwell 2008:157).

Punerea în scenă reprezintă deja o formatare cognitivă. Punerea în scenă reprezintă aranjarea acțiunii *onstage* și implică controlul performanței, luminii, decorului, costumului, al machiajului, al performanței actoricești, dar și a modalității prin care figura umană este "desfășurată" în timp și spațiu [128] (Bordwell 2005:11). (Bordwell 2005:16). Punerea în scenă creează o dinamică între fundal și figură, între prim plan și planuri secunde (Bordwell 2008:147). Ca

[127] "we use our knowledge of objects in the world to discern volume in filmic space" (Bordwell 1986:119)
[128] ("how the human figure is displayed across time and space") (Bordwell 2005:11).

și anumite expresii lingvistice, decorul include indici de lectură ai spațiului în perspectivă. Ancorarea lingvistică deasemenea, presupune elemente care sunt schematice și indică opoziții "epistemice". Demonstrativele care împart lumea mentală în două regiuni, **proximal /vs/ distal** (*aceasta carte* /vs/*acea carte*) ne dau o indicație de ancorare în termeni spațiali (Langacker 2008:263).

Prospettiva (= "*seeing through*") este o cale de a recunoaște că atât obiectul (lumea imaginară reprezentată) cât și subiectul (privitorul) sunt legați împreună prin (*through*) planul pictural; „*scena există ca un eveniment tri-dimensional pus în scenă pentru un spectator al cărui ochi este locul de inteligibilitate, dar al cărui loc este separat (closed off from) față de evenimentul la care este martor"* (Bordwell 1985:5). Bordwel, citând din lucrările lui Lev Kuleshov (1929; apud. Bordwell 2005:18), indică faptul că punerea în scenă reprezintă deja o manipulare spațială aflată într-o geometrie proiectivă (o anticipare schematică inerentă a coordonatelor 3D utilizate în organizarea volumelor și pozițiilor în imaginea generată de computer). A privi este o funcție a așteptării *să te uiți la ceva* – în funcție de experiența altor lucrări de artă sau/și din lumea reală. A vedea un film înseamnă a face ipoteze pe baza unor factori (Bordwell 1986:135).

Cazul prototip de punere în scenă este *format dintr-un plan lung – plan secvență - (long take shot) cu o adâncime de câmp considerabilă*. Pentru Bordwell *punerea în scenă implică și o profunzime de câmp*: *o proiecție în perspectivă a spațiului, dar care nu e necesar să fie înregistrarea unei lumi preexistente*. (Bordwell 2005:16).

Filmul clasic se bazează pe o *estetică* a decupajului *scenei* (scena ca local și scena ca unitate narativă) /vs/ o *estetică a planului* ce pune în față autonomia și arbitrariul punctului de vedere al camerei (elipsele, salturile punctului de vedere, evitarea racordului – cadrarea, compoziția, mișcarea sunt propuse spectatorului în același timp cu informația narativă) (Aumont 2010:8).

A2.2. Cadrul de discurs

Ancorarea (*ground*) face parte din spațiul discursiv format din succesiunea **cadrelor de discurs** (*aria de interes cognitiv la un stadiu dat al discursului* ("*scope of concern at a given stage of the discourse*"). Fiecare cadru de discurs aduce la zi cadrele precedente și creează așteptări către următoarele. Semnificația unei expresii este contribuția sa la discurs: *structura pe care o impune pe cadrul de discurs curent și așteptările pe care le induce în ceea ce privește următoarele* (Langacker 2008:281-4).

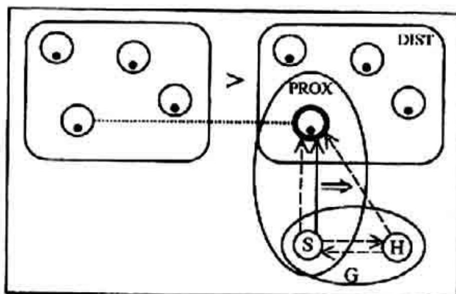


FIGURE 9.9

În exemplul Î*mi place acest stilou* (*I really like this pen*) proximitatea codificată de *acest* poate fi spațială (vorbitorul ține stiloul în mână), temporală (vorbitorul îl ține acum), funcțională (vorbitorul îl utilizează), de atitudine (vorbitorului îi place stiloul) sau o combinație. Contrastul poate fi descris ca o divizare a câmpului de interes ("*dividing the field of concern*") într-o regiune proximă (PROX) centrată pe vorbitor și una distală (DIST) complementară ei în aria dimensiunii conștiinței (atenției) ("*with respect to varios dimensions of awareness*") (Langacker 2008:283).

Vedem în punerea în scenă o expresie care, pe de o parte, induce o proiecție spatială și, pe de altă parte, este deja inclusă în discurs; induce un discurs ante și post. Altfel spus, o expresie induce o construcție semantică aflată în afara cadrului unui plan. Cadrul de discurs nu se confundă cu planul cinematografic. Un plan cinematografic poate să cuprindă mai multe cadre de discurs. Elementele expresive ale unei puneri în scenă sau de cadrare (profilări ale profilmicului în regiunea proximală) sunt elemente care identifică referenți nominali raportați la o ancorare dată (concepută de discursul cinematografic).

Elementele demonstrative – lingvistic – au ca funcție primară de a identifica (*singling*) un referent nominal (fig. 9.8) (o caracterizare schematică a ancorării nominale). Rezultatul intenționat este o referință mentală coordonată în care vorbitorul și ascultătorul își îndreaptă momentan atenția către aceeași instanță a unui obiect (Langacker 2008:282). Terenul de ancorare reprezentat cu G și, deși situat off-stage, face parte din cadrul de discurs.

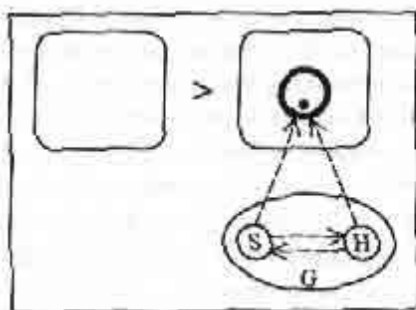


FIGURE 9.8

Acest mecanism deictic este echivalentul vizual al indicialului constitutiv al imaginii de film (*Aceasta e o casă*).

A2.3. Scena-locația în filmul primitiv: "cubul scenic" și peisajul

După Jacques Aumont (2010:27 sq) *scena cinematografică inițială este o o cutie* (**cubul scenic**). Actorii sunt dispuși în "cadru" (în tablou) iar punctul de vedere (locația camerei de filmat) este obligatoriu. Fiecare plan e un tablou ce corespunde a ceea ce ar vedea un spectator situat în afara unei cutii scenice în care ar evolua actorii [129] . Regizorul **David Griffith** introduce ca inovație în acest cub scenic mișcarea laterală a actorului dintr-o cutie scenică în alta și racordul în mișcare între aceste cutii.

Acest cub scenic este un container și este o instanță a schemelor *scena-locația* și *modelul de scenă*. Cinematograful de la începuturi profila explicit reperele de decor ale demarcației dintre un interior și un exterior (zidurile laterale și cel din fundal, podeaua și plafonul, implicit al șaselea, cel al camerei sau al terenului de ancorare a discursului cinematografic). Treptat, după cum remarcă Aumont, două containere sunt puse în contiguitate, sunt lipite în lateral iar personajul străbate interstițiul dintre ele; continuitatea direcției mișcării personajului rămâne constantă. Interstițiul dintre containerele diegetice (încăperea A și B) corespunde tăieturii de montaj filmice (planul A și B). Fiecare container diegetic are un corespondent filmic: planul cinematografic. Mai departe reperele diegetice ale containerului scenic dispar ca profile explicite. Ele rămân implicite în afara

[129] Un alt spațiu convențional cinematografic este ***compartimentul de tren***; spațiu ce dispune ca și scena din jurul mesei personajele atât față în față cât și în dinamica unui decor din planul secund în mișcare

cadrului. Lectura planului cinematografic însă activează în fundal schemele *scena-locația* și *modelul de scenă*. Inteligibilitatea planului cinematografic este datorată aplicării acestor scheme. Mișcarea este off-cadru – în spațiul dintre planuri - iar inteligibilitatea scenei filmate: trecerea dintr-o încăpere în alta (să spunem de trecere din camera A, aflată în stânga, în camera B, aflată în dreapta) se face cu ajutorul concepției diegezei care permite o retropoziționare a elementelor din expresia cinematografică (personajul iese din scenă prin dreapta cadrului /vs/ personajul intră în scenă prin stânga). Deasemenea, scanarea continuă secvențială capătă o caracteristică sumativă.

Exemplele lui Aumont sunt filmele lui David W. Griffith (perioada 1908-1910) (de exemplu *House of Darkness*, 1912) și Raoul Walsh, *Regeneration*, 1915 (2010:31) unde o suită de planuri cu „racord prin adiacență" (prin proximitate diegetică) formează un traseu coerent de deplasare spațială în încăperi adiacente [2:27 / 2:46 – 3:13]. Punerea în scenă realizată în acest mod pentru care camera de filmat nu trece dincolo de o „rampă" implicită și virtuală care lasă acțiunea să se deruleze în *fața noastră* a rămas o constantă de lungă durată (Aumont 2010:32). Evoluția s-a măsurat, pe de o parte, prin mărirea spațiului și, pe de altă parte, prin observarea acestui spațiu cu puncte de vedere multiple și variabile (32). Aumont mai remarcă revenirea în anii 1970 a unui cinema „static" unde un plan lung urmărește acțiunea protagonistului într-un timp lung (de exemplu la Chantal Ackerman, Jeanne Dielman, 1975).

Mișcarea de cameră e introdusă în interiorul cutiei scenice. Punerea în scenă primitivă are de gestionat *spațiul tabloului și intrările-ieșirile* laterale sau prin ușa de fundal din decor; *spațiul ordonat în profunzime* și *planurile etajate* (prim plan, plan secund, fundal) precum și *gestica* deplasărilor și a comportamentului î*n fața frontalității camerei* (spectator-camera) astfel încât actorii să nu se mascheze unii pe alții. Există mereu în punerea în scenă *o parte de coregrafie*, adică stăpânirea totală a mișcărilor într-un spațiu definit. Efectul de real la care face referință Aumont este procesul cinematografic de includere a subiectului – spectatorul – în interiorul spațiului profilmic, diegeza, prin dezvoltarea unei camere mai intruzive și mai libere în spațiul diegetic (v infra cap. Efectul de real). Camera tinde să se conformeze unui punct de vedere aflat în competiție cu acțiunea diegetică și care încearcă să recadreze constant.

Exemplu *The Eel* (*L'Anguille*, Shohei Imamura, 1997) (Aumont 2010:51). Scena coregrafică din finalul filmului [1:37:35 – 1:38:31 – 1:40:20 – **1:40:40** – **1:41:09** – 1:42:35] ; și *The Flowers of Shanghai* (Hou Hsiao-Hsien), prima scenă de la masă, precum și *Pentru cine bat clopotele, Mitica* (Lucian Pintilie), scena de interior din frizerie cu alergatul circular de pe verandă.

"Racordul pe privire este și el o invenție inițială ce servește la demarcarea cinematografului față de teatru. Pas cu pas poziția camerei devine mai liberă ca unghi, distanță și ocupă poziții atât arbitrare cât și naturale ori convenționale. Idealul punerii în scenă a fost, în ultimii 30 de ani, abandonat în favoarea libertății privirii cineastului; câteodată împinsă până la "arbitrariul absolut"" (Aumont 2010:52).

Lucrările despre **peisaj** ne atrag atenția asupra modului în care schema *scena locația* (ca schemă cognitivă) se manifestă în percepția și cogniția peisajului. *Acesta oferă spațialitatea gândirii și este un vector privilegiat al emoției la cinema* (Collot 2011:154) (v. Infra efectul de real). Collot, dintr-o perspectivă fenomenologică, vorbește despre „spațierea" [130] pe care o suferă subiectul în fața peisajului: „Spațierea subiectului este mișcarea prin care își părăsește identitatea închisă asupra sieși pentru a se deschide exteriorului, lumea și celălalt. Spațiul este una dintre dimensiunile esențiale ale acestei deschideri dintre ca una din modalitățile sale esențiale este gândirea" (Collot 2011:34). Peisajul este în această viziune locul de spațiere a subiectului și reprezintă o modalitate a cogniției, a gândirii. Pentru o perspectivă fenomenologică *peisajul este o ordonare a ideilor* „gândirea gândește conform ordonării progresiv distincte a unui loc" (din Jacques Carelli, 1982, *Artaud et la question du lieu*, Jose Corti apud, Collot, 2011:37).

[130] Spațierea (*spaciement*, fr.) reprezenta autorizarea dată călugărilor din anumite ordine de a părăsi spațiul închis al mânăstirii pentru a ieși la lucrul câmpului sau pentru a se plimba și, deseori, pentru a vorbi. (Collot 2011:34)

A2.4. Fața umană în decor - o matrice cognitivă

Decorul și obiectele din punerea în scenă sunt deja expresii (echivalentul expresiilor nominale în GC). Semnificația lor este deja constituită. Apartenența lor la un domeniu sau altul este o operație pragmatică de situare sau de referință într-un domeniu (de exemplu: forma grafică a unui cerc poate fi o instanță a unui "cerc" în domeniul semne sau o instanță a unei "mese" în domeniul lume "reală").

*Decorul ca atare, atât prin construcția grafică cât și prin profunzimea de câmp, are un rol de **direcționare a atenției**.* (Bordwell 2005:36). ***Deep space*** înseamnă ordonarea acțiunii obiectelor unei scene pe diverse planuri (prim plan /vs/ fundal) indiferent dacă sunt în focalizare sau nu (Bordwell 1986:159).

Conceptualizările primare sunt corpul și fața umană. Bordwell remarcă faptul că "înaintea intervenției editării (a tăieturilor de montaj) scanăm cadrul (*frame*) pentru elementele importante și mai mulți factori cooperează să ne ghideze" (Bordwell 2005:48-9). În primul rând ne atrag atenția figurile umane, adică **corpul**, **mâinile**, **fețele** (ochii și gura); **expresiile**, **gesturile** și **instrumentele** pe care le utillizează personajele. Totodată, indicii pictoriali ne ajută să scanăm imaginea: **mișcarea**, **mărimea figurilor din cadru**, **diferențele de tonalitate** precum și **compoziția în întregime**. Acești indici ne pot da o gradație a emfazei între personaje /vs/ protagonist (Bordwell 2005:49).

"Tehnicile de utilizare a luminii, compoziției și performanței întăresc în filmul narativ tendința noastră naturală de a ne fixa atenția pe corpuri, priviri și expresii faciale" (Bordwell 2005:39). Direcționarea atenției se focalizează în primul rând pe **corpul uman** (corpul întreg și mâinile) [131] și în special asupra **feței** umane (v. capitolul Zelda) [132] . *Cinci expresii faciale par să fie universal recunoscute* (*fericirea, surpriza, temerea, tristețea, furia, dezgustul sau disprețul*) (v. și Vuilleumier 2001:153). Actoria se bazează mult pe expresii faciale larg recunoscute [133] . Cele mai informative zone ale feței sunt **gura** și **ochii** (ochii asociați expresiei figurii). Probabil de aceea *schemele shot/reverse shot și legătura de privire comunică atât de ușor între culturi* [134] . Vuilleumier atrage atenția asupra factorului facilitant pentru atragerea atenției create de expresia emoțională a feței umane în contexte de bruiaj al atenției (Vuilleumier 2001:153). Informația emoțională poate fi percepută implicit în afara conștiinței și tinde să atragă atenția (Vuilleumier 2001:154). *Recunoașterea feței și a expresiei poate fi procesată fără atenție și fără conștiință.* Procese perceptuale specializate pot să detecteze și să organizeze trăsături faciale într-o configurare facială înaintea nivelului unde operează mecanismele atenționale (Vuilleumier 2001:156). (v și anexa Module – procesările neuronale / Modul recunoaștera feței). *Expresia emoțională și aspectul caricatural optimizează recunoașterea feței și a expresiei sale. Creierul are mecanisme specializate pentru evaluarea semnificației emoționale a stimulilor din jur și pentru organizarea unei reacții apropiate la acestea* (Vuilleumier 2001:157).

---

[131] "Am evoluat sa fim extrem de sensibili la posturile, gesturile si miscarile celor din jurul nostru" (Bordwell 2005:37).

[132] Într-un experiment de iluzionism cu bile care apar / dispar înăuntrul și în afara a trei pahare transparente fața magicianului atrage inconștient atenția și „ecranează" mișcările mâinii, distrage atenția de la mâinile magicianului.
Dacă fața magicianului este ascunsă, atunci subiecții pot remarca mișcarea mâinii și trucul de iluzionism (http://www.youtube.com/watch?v=iWg0cWFQiiY ; NOVA scienceNOW w/ Neil deGrasse Tyson: How does the brain work?) (11:45). Deasemenea percepția vorbirii implică atât informația auditivă cât și cea vizuală (Efectul Mc Gurk) (49:53).

[133] "Film acting relies heavily on widely recognized facial expressions" (Bordwell 2005:37).

[134] "Since in most films human (or humanlike) creatures are the center of interest, we ought to expect that our perceptual system will home in on bodies and faces. Perhaps this is one reason why the classical schemas of shot/reverse shot and eyeline matching communicate so easily across cultures" Bordwell 2005:37).

Altfel spus, expresia cinematografică este deja formatată de o direcționare a atenției și de indici care profilează un obiect sau altul din cadru. Atenția și profilarea nu sunt neapărat orientate asupra unei fețe umane ca un ansamblu omogen, ci tocmai o expresie sau un gest pot fi profilate și aduse în prim plan cognitiv. Ca să revenim la Zelda, fața ei – în prim plan - este deja construită specific – cu un grad de particularitate și granulație - în momentul identificării ei: ea are o expresie, are o privire, are o textură, are o lumină care-i conferă un volum și un ansamblu de calități (de *qualia*). Daca am "retrage" toate aceste elemente deja stilistic expresive nu am reuși decât să avem o conceptualizare schematică a Zeldei care însă nu ar fi identică cu conceptualizarea instanță a ei. Scanarea ei secvențială (adică mișcarea obiectului în planul cinematografic) va produce o altă conceptualizare specifică sau particulară ; am putea spune o *Zelda-mișcare*.

A2.5. Decorul și schemele plastice - Bordwell

A2.5.1 Scheme plastice

Punerea în scenă se realizează conform unor paterne intens reluate de la un film la altul. Analiza imaginii este pentru spectator-critic un fel de *reverse engineering*. De exemplu, mișcarea figurii are mai puțin un scop în sine, ci este o soluție la problema vizibilității - "*craft context of problem-solving is the most pertinent and proximate causal force acting on the creation of style*" (Bordwell 2005:250). Filmele situate în afara experimentului cinematografic (a filmului de avangardă) prezintă imagini recognoscibile în compoziții inteligibile care sunt asamblate cu principiile montajului în continuitate iar inovațiile stilistice se profilează pe fundalul unor practici de rutină (Bordwell 2005:252).

Creatorul de film utilizează ***schemele picturale*** *în această logică a rezolvării vizibilității.* ***Normele artistice*** *sunt fluide: ele nu sunt reguli fixe și deseori nu au o semnificație conceptuală definită - codificată*. Care ar fi "semnificatul" "artistic al cadrării cu apertură sau al planului planimetric [135] (Bordwell 2005:252); aceste norme sunt regulative (nu constitutive). Multe scheme cum ar fi *shot/reverse-shot* sunt menționate ca făcând parte din gramatica filmului, dar cinema nu are nimic asemănător cu regulile ce determină expresiile verbale. *Normele cinematografice sunt ca și normele sociale sau ca regulile pragmatice – convenții tacite și destul de fluide – care ne ajută să utilizam limbajul pentru anumite scopuri de comunicare* [136] (Bordwell 2005:252). Totuși este de remarcat faptul că o serie de șabloane cinematografice au trasături comune care pot fi abstractizate ca scheme. Ele nu sunt simboluri convenționale (adică perechi de structuri vizuale și structuri semantice convenționalizate) ci sunt expresii noi. Semnificația lor schematică este abstractă și este comparabilă cu cea a markerilor gramaticali (de exemplu cum ar fi articolul hotărât). Dacă privim „regulile gramaticale" așa cum le concepe GC ("caracterizarea unui patern sub forma unei scheme"), atunci ele sunt doar abstractizări ale unor unități simbolice și avem, în consecință, o gramatică a limbajului cinematografic

Bordwell atrage atenția asupra *structurilor de* ***reprezentare picturală*** *prezente în film*. Așa cum filmul este totodată o utilizare a structurilor auditive, narative și teatrale. *Cinematograful este în mare parte o artă plastică – picturală* [137]

[135] "norms are far more fluid; they are not fixed rules and often bear no conceptual meaning. … What is the "signified" of aperture framing or a planimetric shot? These devices fulfill functions; they achieve effects in dynamic relation to other technical choices; but they cannont be isolated as "signifiers" (Bordwell 2005:252)

[136] "cinema has nothing like the rules determining verbal expressions. Filmic norms are like social norms in general" "if we want a linguistic analogy for film style …. Pragmatics, the loose and tacit conventions that enable us to use language for manifold purposes" (Bordwell 2005:252).

[137] "cinema is in part a pictorial art, offering a visual array that marks out a space for our apprehension. Tractus implies both carving a path (as the filmmaker does) and following another's path, as we do in watching a film – or in studying the images traces considered in the preceding chapters" (Bordwell 2005:238). Film =

Resursele compoziționale utilizate: scheme pictoriale de genul:

- **adâncimea în cadru** (*depth in the frame***)** formată de către schimbări de direcție diagonale și planuri poziționate perpendicular pe axa de vizionare);
- **buzunare sau câmpuri de spațiu** (*pockets or slivers of space*) care mai devreme sau mai târziu vor fi umplute;
- **cadrarea cu apertură** (*aperture framing***)** care pune un "asterisk" pe o acțiune minoră;
- **frontalitatea și dorsalitatea** ; (*frontality and dorsality)*
- **centralitatea și descentralitatea** ; (*centering and decentering)*
- **imaginile pline și cele vide** ; (*packed images and stark ones)*
- **cadrări la distanță și extrem de la distanță** (*distant framings and really distant framings)* (Bordwell 2005:239)
- **compozițiile planimetrice sau primplanul agresiv** (Bordwell 2005:252).

Compoziția spațială în punerea în scenă. Concentrarea spectatorilor pe jumătatea de sus a ecranului. **Echilibru compozițional** și atenția ghidată pe unul sau mai multe puncte de interes în cadru (Bordwell 2008:142-3). **Mişcarea** în cadru atrage atenția. Filmul mut exploatează intens dezechilibrările și reechilibrările compoziției personajelor în cadru. O compoziție dezechilibrată poate amorsa faptul că va urma ceva care va reechilibra compoziția. O altă tehnică de ghidaj a atenției este *principiul contrastului*. O **figură albă pe fond închis** se profilează „mai în față". Atunci când sunt mai multe forme deschise tendința este de a ne uita de la una la alta. O figură închisă pe fond deschis atrage atenția. La fel și culorile. Culorile roșu-oranj-galben atrag privirea față de culorile reci. Se utilizează și palete reduse de culori (Bordwell 2008:144-5). Deasemenea, **compoziția în adâncime** are avantajul dramatic de a prezenta două elemente de informație simultan [138].

Coregrafia spațială în punerea în scenă. Bordwell în *Figures Traced in Light* analizează cu predilecție fluiditatea conceptualizării unor scene și schimbările progresive de cadre de discurs în interiorul unui plan-secvență ; dar și ascunderea și apoi revelarea unor elemente pentru a le ascunde și apoi a le revela din nou indefinit și pentru a prezenta un spațiu / timp pur filmic [139] (Bordwell 2005:252). Cu această lucrare Bordwell propune o critică a plasticii, a formelor dinamice abstracte și expresiilor „auto-simbolizante" din film.

Relația prim plan /vs/ fundal. Această relație poate atrage atenția asupra elementelor narative sau nu, dar în general punerea în scenă propune indicii pentru așteptările evenimentelor narative aproape incontinuu și funcționează semantic în relație cu sistemul narativ al întregului film [140].

A2.5.2 Schemele spațiu recesiv /vs/ spațiu planimetric

Spațiul *recesiv* (concept împrumutat de la Wolfflin) este obținut prin diagonale care pornesc din prim plan și se îndreaptă către fundal (*deep focus* la Welles prin plasarea prim plan aproape de

---

auditory art / theatrical art / "pictorial aspects" (for it is a graphic art) and its narrative ones. Representational cinema, like figuratve painting, relies on perspective projection"; "the filmmaker il obliged to pursue pictorial strategies"; "study staging for its "experiential logic", "the patterning of denotation and expressivity moment by moment"", (Bordwell 2005:239); "how a dramatic development may unfold pictorially"

[138] " the dramatic advantages of presenting two pieces of information to us simultaneously " (Bordwell 2005:13).

[139] "concealing elements and then revealing them at the right moment, then concealing them again, only to reveal something else… indefinitely"; "reshaping of reality to present a "purely filmic" space and time" (Bordwell 2005:252).

[140] "mise-en-scene usually cues our expectations about narrative events almost contiously" (b 142) / mise=en=scene functions in relation to the narrative system of the entire film, (b 142).

cameră). Adâncimea de câmp este proeminentă. Un prim plan mai recesiv, retras, asociat dorsalității personajelor precum și locurilor goale în plan (unde peisajul și arhitectura sunt mai proeminente) definește cinematografia unui Antonioni (Bordwell 2005:167).

Exemplu film pentru utilizarea spațiului recesiv și a perspectivei în adâncimea câmpului poate fi considerat *The Trial* (Orson Welles, 1962).

Spațiul *planimetric*. Fundalul e perpendicular pe axa lentilei camerei iar personajele stau cu fața, profilul sau spatele spre spectator. Spațiul mai puțin volumetric, mai conștient modernist și mai plat (Bordwell 2005:167).

Utilizarea lentilei telefoto aparține aceleași familii de „aplatizare” a spațiului dramatic cinematografic. Ideea de a nega adâncimea reprezentațională. O tendință similară are loc în peisajul modern care este transfigurat sau refigurat după o organizare care nu mai este „realistă” ci mai declarat lirică sau estetică (un „peisagism abstract”) (Collot 2011:63-40).

A2.5.3 Schemele stand and deliver și walk and talk

Pentru limbajul Hollywood două scheme de dialog sunt identificate ca *stand and deliver* (atunci când personajele situate în adâncimea de câmp sunt cu fața la cameră și transmit dialogul) și ca *walk and talk* (atunci când personajele fac același lucru însă aflați în mișcare într-un decor). Avantajul acestor scheme este cel de a introduce personajele într-o singură compoziție și de a genera dinamicitate fără tăietură de montaj sau o mișcare de cameră.

Exemplu discuția în taxi Michael Mann, *Collateral* (2004) – (1:30:21 sq)

A2.6. Decorul și stilul - Bordwell

A2.6.1. Stilul

Orice decor este posibil de construit și el face parte din “limbajul” cinematografic (Bordwell 1986:120 sq). Ca și decorul, costumul, machiajul, expresia figurii și mișcarea sunt elemente ale stilului cinematografic (Bordwell 2005:33sq). Fără jocul actorilor și cadrare, lungimea lentilei și lumina, compoziția și tăietura de montaj nu putem ajunge la lumea din poveste. “Stilul este textura tangibilă a filmului, suprafața perceptuală pe care o întâlnim când vedem și ascultăm și această suprafață este punctul de plecare către povestire (*plot*), temă și afect (...)” [141] (Bordwell 2005:32). Stilul servește a pune în formă conceptualizarea unui conținut semantic dat: poveste sau afect. Stilul înseamnă a conceptualiza într-un fel anume, a forma construalul unei expresii. El este suportul pentru integrări conceptuale mai mult sau mai puțin convenționale. Totodată, funcțiile stilului sunt și funcții pragmatice în măsura în care spectatorul operează o manieră de a interpreta indicii audiovizuali: denotativ, expresiv, simbolic sau decorativ.

Stilul. Ne putem întreba ce funcție îndeplinește fenomenul stilistic?. *Funcționalitatea stilului sugerează un scop, adică o “intenție” în spatele producției filmului. Filmul este produsul unei activități intenționale* (Bordwell 2005:257). Intențiile pe care le inferează spectatorul – în inginerie inversă (*reverse engineering*) – sunt situate ca fiind originea unor structuri de acțiuni [142]. Continuitățile stilistice sunt de înțeles ca rezultatul intervenției unor agenți umani care lucrează în interiorul unor instituții și care explorează capacitatea mediului de a îndeplini anumite funcțiuni [143],

[141] “Style is the tangibile texture of the film, the perceptual surface we encounter as we watch and listen, and that surface is our point of departure in moving to plot, theme, felling (…)”

[142] “the theory I’am proposing does provide a way to ground the very widepread intuition that individual creators matter” (Bordwell 2005:257).

[143] Stylistic continuities are to be understood as the result of human agents working within institutions and exploring … the medium capacity to fulfilll certain functions, (Bordwell 2005:241); “It’s more likely that filmmakers snatch up schemas opportunistically, bending this or that element to particular purposes”

adică realizatorii de film. De o manieră oblică Bordwell admite în cele spuse mai sus că decorul sau scenografia punerii în scenă are un responsabil, o instanță comunicantă care guvernează alegerile stilistice (un conceptualizator).

După Bordwell *elementele de stil pot avea mai multe funcții*:

1/ pot ***denota*** o regiune fictională sau non-fictională de acțiuni, agenți și circumstanțe ("denotarea stilistică servește să prezinte informația cea mai relevantă pentru poveste"). Pot induce deja așteptări la nivelul construcției decorului (static) și așteptări de comportament în timp (dinamic). În filmul narativ (*storytelling cinema*) fiecare "plan prezintă o tranșă de spațiu și un segment temporal, o mulțime de persoane și locuri pe care le putem considera ca aparținând unei lumi ficționale sau neficționale".

2/ pot ***expune*** (*display*) ***calități expresive*** (stilul poate prezenta calități emotive sau poate provoca afecte spectatorului). A doua funcție este **expresivă** și se manifestă în alegerile de lumină, culoare, performanță, muzică și anumite mișcări de cameră.

3/ pot conține semnificații abstracte. A treia funcție este **simbolică** și se manifestă în structuri / șabloane / paterne de culoare, lumină, decor și asociații muzicale.

4/ pot funcționa ***decorativ*** [144] - poate aduce în atenție paterne strict grafice (Bordwell 2005:34). În cele din urmă stilul poate invită atenția asupra sa și poate funcționa **decorativ**. În filmele nonreprezentaţionale stilul este pură decorație și creează paterne abstracte (Bordwell 2005:34). Pentru Langacker (Langacker 2008:475) expresiile de genul *Helo! Mersi!*, onomatopeele și vocativele sunt incluse în categoria **expresivelor**. *Conținutul acestora este o fațetă a interacțiunii înseși. Seamănă cu performativele (unde evenimentul profilat și actul de vorbire sunt identici), dar se orientează pe un aspect al interacțiunii care, ca și ocurența lingvistic codificată, este necesar (mai degrabă decât incidental).* Expresivele nu descriu ocurențe externe. În utilizarea expresivelor, vorbitorul fie performează o acțiune socială, fie manifestă vocal o experiență – mai degrabă decât să descrie un scenariu, el interpretează un rol în acest scenariu. Atrage atenția asupra sa, dar nu de o manieră descriptivă. Expresivele definite de Langacker par o manieră mai apropiată de a descrie funcția decorativă a stilului

Stilul și mediul ca „ghid" al narațiunii.

În funcția denotativă "stilul filmului operează ca parte a narațiunii, procesul de consemne și de ghidare a spectatorului pentru a construi o poveste (*story*) din ceea ce este prezentat pe ecran și pe banda sunet". "Filmul ne încurajează *să construim o poveste (story) pe anumite căi preferențiale*. Ș*i această construcție ia formă în și prin structuri de stil*" (Bordwell 2005:36). Cu fiecare moment al desfășurării filmului stilul ajută povestirea unei povești de o manieră particulară [145] . Branigan remarca faptul că pentru Bordwell (1985:80-1; 74-6) importanța timpului de proiecție rezidă în faptul că face narațiunea dependentă de natura mediului (proiecția în timp real). Mediul la rândul său include calitățile filmului ; tehnicile și sistemul stilistic. *Stilul este, pentru Bordwell un ingredient fundamental al filmului; unul din modurile în care mediul controlează narațiunea și percepția spectatorului asupra povestirii și poveștii* (*plot* and *story*) (Branigan 1992:148-9).

A2.6.2. Costumul și machiajul

Un costum specific poate deveni un concept figural, un „fascicol funcțional". Anumite personaje celebre sunt asociate unui complex de instrumente specifice: Chaplin are un baston și o pălărie (Bordwell 1986:126). Nasul roșu al clovnului (un tip de nas) instanțiază metonimic o schemă complexă [CLOVNUL] și o matrice conceptuală, un SD ce cuprinde domenii enciclopedice printre

(Bordwell 2005:244); "conceiving the filmmaker as an active, deciding historical agent; and conceiving filmmaking as a transcultural activity", (Bordwell 2005:249).

[144] "decoration in this sense asks us to apprehend the sheer pattern-making possibilities of the medium"; wholly abstract patterns (Bordwell 2005:34).

[145] "Moment by moment, whatever else it may do, style usually helps tell the story in a particular way".

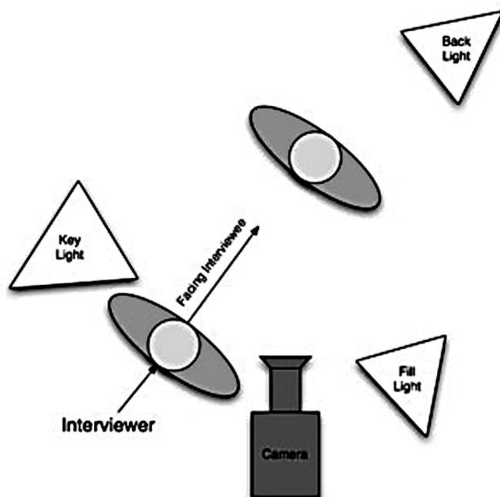
care *circul*, *spectacolul de circ și numerele de circ*, *performanța comică a clovnului*, *intrarea în scenă*, *relația sa cu audiența*. Totodată, acest sistem descriptiv creează o așteptare dinamică sau o integrare într-un patern de acțiune pentru cadrele următoare ale discursului. Clovnul se va insera probabil în scenariul *intrării în scenă*, a *dialogului cu sala*, a *interacțiunii cu partenerul său și cu obiectele* sau în cel, mai abstract, al *farsei*. Aceste așteptari sunt probabilistice.

A2.6.3. Lumina

Lumina este la rândul său un instrument de ghidare a atenției către obiecte sau acțiuni. Există **umbre atașate** și **umbre proiectate** (Bordwell 1986:126 sq). Lumina și umbra au consecințe asupra compoziției cadrului și a modului în care atenția este ghidată. Entitățile percepute sunt astfel profilate; li se impune un mod de conceptualizare.

Exemplu : Umbrele proiectate în *Ivan cel groaznic* (Eisenstein, 1944).

Iluminat: frontal, lateral, din spate, de dedesubt, de sus: *key light* /vs/ *fill light* (pentru Hollywood-ul clasic avem 3 tipuri de lumini: *key*, *fill* si *backlight*). Majoritatea filmelor clasice Hollywood au un aranjament de lumină diferit pentru fiecare poziție a camerei de filmat (Bordwell 1986:130). Exemplu : filmul clasic narativ Hollywood preferă o utilizare a sistemului de trei lumini.



Un exemplu de utilizare intensivă a relației dintre scenografie și luminile (atașate și proiectate) găsim la *The Trial* (Orson Welles, 1962).

A2.6.4. Actorul, expresia figurii și mișcarea teatrală

Interpretarea actorului. Conceptul de realism actoricesc – adică ceea ce reprezintă o interpretare actoricească realistă - este variabil. Jocul de interpretare facială este tratat de actori de o manieră pictorial-plastică : de exemplu, privirile fixe și fără clipit, atitudinile expresive postural-corporale sau gestica mâinilor (Bordwell 2008:134). Interpretarea este *individualizată* și / sau *stilizată* (două axe de parametrare). Exemplul din *Nașul* (Coppola, 1972) al lui Marlon Brando. Invidualizarea poate produce tipuri umane (stereotipii umane). Stilizarea poate produce o *particularizare-realistă sau o stilizare-expresivă* (interpretări excesive la Serghei Eisenstein sau interpretarea redusă la Robert Bresson). Câteodată are loc un joc reciproc complementar între

restrângerea expresiei și emfaza actoricească. Jocul actorului este diferit în funcție de distanța de filmare. Exemplu din *Aventura* (Antonioni, 1960). Echilibru compozițional și frontalitate /vs/ dorsalitate în scena în care Sandro o cere de soție pe Claudia.

***Actorul** poate fi descris ca un element grafic în film* și poate fi compus din elemente vizuale (apariția, gestica, expresiile faciale) și sunete (voce, efecte de intonație și tonalitate) (Bordwell 2008:138-9). Filmele conțin o gamă largă de tipuri de actorie. Jocul actorilor este judecat ca integrat într-o schemă top-bottom dacă spectatorul consideră interpretarea apropiată funcției personajului în economia genului discursiv și în structura impusă de o schemă narativă (Bordwell 1986). *Ne concentrăm atenția asupra fețelor, cuvintelor și gesturilor într-o scenă pentru a le testa relevanța în poveste* (Bordwell 2005:8). Aumont vorbește de jocul de gestică convențional, artificial "dar original", natural, și spontan în filmul mut al anilor 1910-1925. Postura și gestul sunt conforme unui dicționar de expresivități ale gesturilor dramatice și reprezintă forme de a recuperea o modalitate "lingvistică" de comunicare prin articularea corporală (Aumont 2010:20-21). O formă enciclopedică de a comunica pictogramatic.

Exemplu: **pantomima** relațiilor umane în *Balul* (Ettore Scola, 1983). Alte exemple ar fi mișcările personajelor în *The Cabinet of Dr.Caligari* (Robert Wiene, 1919) ori în filmele lui Fritz Lang (*Metropolis*, 1927 ori *Niebelungen*,1924).

Conversația și interacțiunea umană sunt compuse din ecouri corporale (oamenii aflați în conversație execută un dans de gesturi și posturi în oglindă) (Bordwell 2005:6) [146] .

Bordwell consacră un articol pe blogul său asupra privirii actorilor aflați față în față, fără clipit ca un șablon necesar inteligibilității în film (vezi mai jos în capitolul *Deictic gaze*).

A2.6.5. Dicția

Dicția alternează între dicția naturală, *verosimilă*, și cea *prozodică* care este accentuată până la ininteligibil (exemple: teatrul lui Andrei Serban sau filmele lui Federico Fellini) (vezi Aumont 2010:24 sq). El numește "*corporeite de la voix*" și estetica articulației care caută idealul clarității.

Dialogul actorului. Utilizarea pe scenă a dialogului ține atât de analiza narativă cât și de analiza sonorului în film [147].

Jacques Aumont (2010:27 sq) studiază moștenirea teatrului în filmul primitiv (1895-1920) sub forma utilizării *verbalului* și a *scenei*. Verbalul apare sub forma *pantomimei* (și a tipului de expresie actoricească care poate fi la un pol convențională [se poate concepe un dicționar al mimicii și sentimentului corespondent], artificială, și la celălalt pol, naturală). *Logoreea* este și ea inclusă în moștenirea teatrului (exemplul citat de Aumont este *His Girl Friday* [148] . *Dicțiunea* ce oscilează între artificiul prozodic și naturalețe este și ea un avatar al teatrului.

A2.7. Poziții epistemice față de punerea în scenă – Aumont

Aumont (2010) aduce în discuție trei tipuri de abordare a realității reprezentată de punerea în scenă.

A. Pe de o parte există atitudinea favorabilă dominației inteligenței (spiritului) în relația cu lumea care *pliază scena și punerea în scenă a unui proiect mental*, poziția pusă în practică și

---

[146] Aumont (2010:19) mentioneaza influenta traditiei fizionomiste (fiziognomia) care stipuleaza existenta unei corespondente intre gesturi si starile emotive in urma lucrarilor lui Francois Delsarte si a discipolului sau Alfred Giraudet (1895) asupra cinematografului mut (v. deasemenea Emmanuelle Andre, 2007). Aumont citeaza Griffith cu *The Adventures of Dollie* (1908) si *Judith of Betulia* (1913) scurt metraje saptamanale (450 de filme).

[147] O tipologie a utilizării dialogului în film apare la Vanoye (2005:57 sq).

[148] Găsim o analiză a relației dintre imagine (montajul sincopat) și înlănțuirea suprapusă de replici în filmul lui Hawks la Fabe (2004:63-72).

teoretizată de **Eisenstein,** și, pe de altă parte, *cei care cred în ființa lumii* (existentă de o manieră de nestăpânit și încăpățânată) (Aumont 2010:152sq).

B. Pentru Bazin, lucrurile și lumea aveau o prezență mută și infrasensibilă. Ele aveau un sens chiar dacă aceste țineau de secretul lui Dumnezeu, voalat sensibilității noastre. Fenomenologia a avut aceeași atracție pentru lumea redată contemplării sau reflexiei noastre, ca atare – adică fără o semnificație a priori – deschisă tuturor semnificațiilor pe care vrem să le inserăm. Sub ideea că "*în cinema putem reda lumea ca atare*" se ascund mai multe credințe.

B.1. Poziția lui **Bazin**. *Cinematograful ne arată existentul* pentru a ne lăsa să presimițim ceea ce ține de ființă; reprezintă lumea pentru că este singura modalitate de a prezenta realul (spiritul sau adevărul).

B.2. Poziția *grosso modo* a lui **Merleau Ponty.** *Cinematograful ne arată ceea ce există așa cum există,* aparență pentru aparență, și atunci virtutea sa este de a ne plasa în fața unei reprezentari simbolice și realiste în același timp; senzorial realistă și mental simbolică (Aumont 2010:127).

B.3. Pentru **Barthes,** *cinematograful ne poate da acces la un afect*. Fotografia și filmul sunt revelații, prezentări, puneri în prezență. Pentru Barthes cinematograful produce atât punct de vedere cât și revelație, cadraj (și noțional) și contemplare pură, sens și refuzul sensului. Cinematograful e înțeles ca avatarul unui ochi mobil și indefinit variabil iar punerea în scenă este locul privilegiat al efectuării acestei priviri. Dar cinematograful este și locul unde apare (*surgissement*) altceva decât vederea cadrată; unde apare ceva ce provine din real, care-l manifestă (fără să poată să-l cadreze). A face un film devine elaborarea unei capcane în care realul să poată să survină (*advenir*) (Aumont 2010:128). Punerea în scenă nu mai ține de un calcul, ci de o aventură a ceea ce poate să survină.

C. Filmul devine "*documentarul turnajului*". Filmul documentează turnajul pentru că acesta este adevăratul moment al creației: momentul riscului, al surprizei, al faptului neașteptat, momentul în care realul are o șansă să treacă prin ochiurile plasei calculului. Filmul ideal al acestei poziții ar fi cel în care realitatea este în avans față de cineast (Aumont 2010:129).

A2.8. Exemple de punere în scenă – *Bordwell*

A2.8.1. Despre filmul lui Louis Feuillade sau povestirea____

Louis Feuillade este regizorul care a realizat în perioada 1906-1925 un număr de 500 filme pentru Gaumont) (Bordwell 2005:43-82. Feuillade utilizează planuri de unghi mare (*Wide angle imagery*). Mișcarea personajelor în punerea în scenă creează un flux dinamic ale cărui stabilități și instabilități se desfășoară în timp (Bordwell 2005:52). Mișcarea personajelor creează o coregrafie constantă a focalizării atenției. Indici de centralitate în compoziție, de balans și echilibru în cadru care se mișcă în fiecare moment. Deseori un element iese din centrul geometric și creează o tensiune spațială care este anulată sau dezvoltată de un element care vine în locul vacant. O decentralizare a compoziției este preludiul unei recentralizări; atragera atenției către un element prepară audiența pentru trecerea atenției către un alt element.



Decentralizarea servește la resetarea planului și la direcționarea atenției pe elemente cheie (Bordwell 2005:55)

Un element în fundal poate fi mai proeminent pentru că se află mai spre centrul geometric al formatului cadrului sau pentru că este asociat mișcării. Persoane din fundal vin în prim plan și se "măresc" ajungând la același nivel cu un alt personaj, din prim plan, scurtând distanța dintre ele. Aceste mișcări au devenit o normă pentru inițierea unei scene și pentru a dezvolta drama la un alt nivel (Bordwell 2005:55).

Personajele pot servi ca ecrane sau pot fi canale de expunere pentru aria din compoziție care e necesară narațiunii (Bordwell 2005:61). Blocarea și expunerea unui câmp vizual sunt dispozitive puternice pentru a ghida spectatorul către informația relevantă din plan [149] (Bordwell 2005:62-3). Frecvent un personaj ocupă o zonă majoră înainte de a se mișca pentru a revela o figură care vine din fundal către prim plan (Bordwell 2005:64).

Atenția către contrast, frontalitate, mișcare de fețe și de priviri (alte tactici de mișcare în scena din teatru) (Bordwell 2005:81-2), dar și centrarea flexibilă, utilizarea ușilor și ferestrelor pentru a marca zone de acțiune, balansare și rebalansare a cadrului aproape imperceptibilă, personaje care pivotează către și dinspre camera de filmat, punerea în decor lateral a personajelor, alergări către primplan și eliberarea primei linii, schimbări de poziție ușoare care ascund sau revelă acțiunea din fundal, fac prezentările acțiunii dinamice și inteligibile spectatorului [150] (Bordwell 2005:66).

Exemplu serialul *Fantomas* (1913-1914), *A l'Ombre de la Guillotine* (1913) [42 :25 – 44 :05 – 47 :33], [50 :01 – 51 :37] ; *Jouve contre Fantomas* (1913) [21 :17 – 22 :19] ; serialul : *Les Vampires*, *La Tete coupee* [00 :33 – 1 :58]

A2.8.2. Despre filmul lui Kenji Mizoguchi sau modularea____

Pentru Bordwell, **Kenji Mizoguchi** favorizează „Narațiunea oblică, armonia între aspectele denotative, expresive și decorative" (Bordwell 2005:93). Regizorul japonez preferă filmări cu cadru larg (*wide angle*: 28-35 mm) (Bordwell 2005:197) și planurile secvență (*long take*). Imaginea în

[149] "approaching the camera and concealing or revealing items in depth thus become pwerful devices for guiding the viewer to salient information in the shot" (Bordwell 2005:62-3).

[150] "the simple coreography of bodies in space can create dynamic, intelligible presentation of a scene's action" (Bordwell 2005:66).

cadru „blochează și parțial dezvăluie; o opacitate care refuză să specifice subiectul (*story point*)" iar „ceea ce e mai important dramatic se ascunde sau se micșorează" (Bordwell 2005:137). În anumite scene „chiar intermitența viziunii ca atare produce un efect rafinat de savurat în sine" (Bordwell 2005:97). Mizoguchi poate genera un suspense pictorial prin blocarea viziunii **(***Aperture framing***)** (Bordwell 2005:104).



Revelarea este intermitentă. Ascunderea feței pentru a dirija atenția către nuanțele de postură și gest care devin astfel relevante pentru emoțiile personajului (Bordwell 2005:106). Prim planul gol accentuează distanța față de straturile suprapuse ale adâncimii punerii în scenă (Bordwell 2005:110). Un „prim plan lipsit de emfază e aflat în contrast cu acțiunea importantă care are loc în planurile de fundal – unele din ele remarcabil de îndepărtate (Bordwell 2005:111). „Punerea în scenă a acțiunii la o asemenea distanță creează o opacitate psihologică care este susținută de către luminile de scenă" (Bordwell 2005:114).

O suită de microacțiuni are loc în drama aflată între prim plan și fundal (*middle-ground drama*). Scena e compusă din fețe și corpuri care abia se mișcă observate de la o distanță discretă (Bordwell 2005:123). Deseori figura stilistică este cea a dorsalității și a retragerii personajului față de cameră (Bordwell 2005:126)

Memoria mișcării în planurile secvență. *„imaginea densă, statică păstrează urmele mișcărilor personajului. Tăierea scenei ar șterge aceste memorii spațiale", „memorii ale mișcării figurilor în aceste spații…"* (Bordwell 2005:120). Mizoguchi provoacă un „cinematograf hipnotic centrat pe imaginea densă, guvernată de dezvoltări spațiale impredictibile și detalii care se schimbă minimal" (Bordwell 2005:135). „Faze precedente ale acțiunii își lasă urme în căi și pliuri care vor fi reactivate atunci când va fi nevoie". Imaginea este de conceput ca o compoziție ce se lasă explorată în mici detalii, un container pentru conflictul dramatic (pe care o poți scana pentru a identifica priviri, expresii faciale, confruntări compoziționale și apariții iminente) și ca un câmp de emoție tensă stăpânită (care poate erupe în violență sau poate să se restrângă într-o zonă de emoție intimă) (Bordwell 2005:137).

Exemplu: *Life of Oharu* (1952) [23:47 – 24:28 - 25:35] *Naniwa Elegy* (1936) [52:22 – 55:35] *Five Women around Utamaro* (1946) [12:32 sq] [1:25:54 – 1:32:02],

A2.8.3. Filmul lui Theo Angelopoulos sau melancolia----

Theo Angelopoulos adoptă strategia filmării în planuri secvență lungi (*long-take strategy*) și cu o adâncime de câmp mare (*long shots*) în care se găsesc „peisaje geometrice și o coregrafie minimă” (Bordwell 2005:147). Lentile cu focala lungă (*long lenses*) cadrează obiectele la distanță mare și se „complac” (*lingering*) pe o arie de câmp goală cu *flashback*-uri care au loc în același plan secvență. Aceste planuri secvență aproape vide de acțiune ne amintesc de Michelangelo Antonioni din anii 1960 și de Wim Wenders (*Goalies's Anxiety at the Penalty Kick*, 1972). Angelopoulos construiește scene care se dezvoltă încet în aceste spații (Bordwell 2005:148).

Cadrele largi (*long-shot* și *extreme-long-shot range*) și extrem de largi centralizează elementul profilat sau permite coexistența a „două centre de interes rivale ce operează în tensiune către mijlocul cadrului”ori sunt profilate prin aperturi de decor (Bordwell 2005:159-160).



Angelopoulos preferă deseori dorsalitatea pe trei sferturi care minimizează accesul la reacția personajului (Bordwell 2005:162). Planurile sunt „studii ale relației corpului cu un câmp larg în care e inserat” sau provoacă o “tensiune între un punct care dispare central și o figură off-centru situată în prim plan” (Bordwell 2005:169). Deseori imaginile sunt planimetrice și tind spre abstracția picturală (Bordwell 2005:173).

”Planul secvență poate fi înțeles ca şi creând, susținând sau amestecând planuri goale, priviri din trei sferturi și compoziții recesive și planimetrice” (Bordwell 2005:175). „Compozițiile fastidioase și vectorii stringenți de mișcare cer să fie înțelese ca paterne monumentale” iar „imaginile prelungite depășesc aspectele denotative și simbolice căutând în schimb expresivitatea emoțională și abstracția formal” (Bordwell 2005:176). Camera favorizează o abordare diagonală și o retragere în diagonală însoțită de un climax visual; „faza finală a abordării diagonal a camerei și a schemei de panoramare cu retragere în traveling diagonal aduce latura formal a unui crescendo atunci când ceva masiv este revelat în cadru” [151] (Bordwell 2005:179). „Povestirea se suspendă ... pentru valorizarea impactului pictorial și expresiv” (Bordwell 2005:184).

Exemplu: *Ulysses Gaze* (1995) [14:08 – 17:20] [55:30 – 57:02], *Landscape in the Mist* (1988) [34:06 – 37:34] [58:35 – 1:03:41] [1:43:20 sq], *Eternity and a Day* (1988) [59:59 – 1:04:13].

[151] The diagonal approach / diagonal withdrawal cu un climax visual ; “the final phase of the diagonal approach/profiled pan/diagonal retreat shcma can provide a crescendo when something massive is revealed” (Bordwell 2005:179).

A2.8.4. Hou Hsiao-hsien sau constrângerile____

Hou Hsiao-hsien. Exemplu *Flowers of Shanghai* (1998) [00 :57 – 09 :06] ce impune prototipul „minimalismului asiatic”. Hou folosește puține planuri medii și aproape nu are planuri apropiate propriu-zise (Bordwell 2005:194). Utilizează des „Planurile secvență cu focală lungă (*long lens long shot* – cu focală de 75-100mm și telephoto)) care comprimă aspectele minore ale decorului” (Bordwell 2005:187). Distanța mare dintre cameră şi subiect minimizează diferențele dintre obiectele situate în diferite planuri (*distant depth*). „Hou împrăștie o mulțime de detalii în cadrul anamorfic și apoi inițiază un joc delicat de echilibru și contrabalans” cu (Bordwell 2005:200); „poate reuni un ansamblu de fețe pe axe care subliniază diferențe minimale” (Bordwell 2005:201). Cadrul „poate avea doar un loc de vizualizare iar experiența se desfășoară într-un timp continuu” (Bordwell 2005:206). Deseori, cadrările au loc prin aperture (*aperture framing*). Utilizează deasemenea, o planimetrie în adâncime asociată unor schimbări de focalizare; „focala lungă oferă viziunii un plan mediu plin de planuri de focalizare în perspectivă” (Bordwell 2005:212).



”Hou poate să facă în așa fel încât obiectul explicit al planului – acțiunea personajului, expresia facială și altele – să devină dificil de detectat” (Bordwell 2005:218); „imaginile formează un arc mai puțin definit al vizibilității”; „expozițiile amânate și legăturile între scene non comunicative” „par să ne ceară să apreciem doar paternele lor pur pictorială”. „Imaginea dificilă și diferențele abia observabile ne sensibilizează la micile și gradualele schimbări din imagine și la semnificația lor narativă potențială” (Bordwell 2005:218). Hou utilizează „straturi alternative de strălucire și de umbre ... iar focala lungă ajută la reunirea și stratificarea planurilor în adâncime”. „Semnificațiile simbolice par secundare pentru densitatea de textură a momentului” (Bordwell 2005:225). „*Jocul micilor diferențe este evident în ajustările infinitezimale ale pozițiilor actorilor dea lungul dezvoltării unei scene*”” (Bordwell 2005:227). „Imaginea prototip a lui Hou este planul cu focală lungă a mai multor personaje ce stau la o masă cu straturi de capete situate în prim plan și care, prin mișcări minimale permit să fie adus în focalizare un personaj sau altul” (Bordwell 2005:228). „Această schemă va activa toate ariile ecranului pentru că personaje importante nu trebuie să se afle cu fața la noi, dar pot fi situate în profil în fundalul îndepărtat din stânga sau din dreapta” (Bordwell 2005:233)

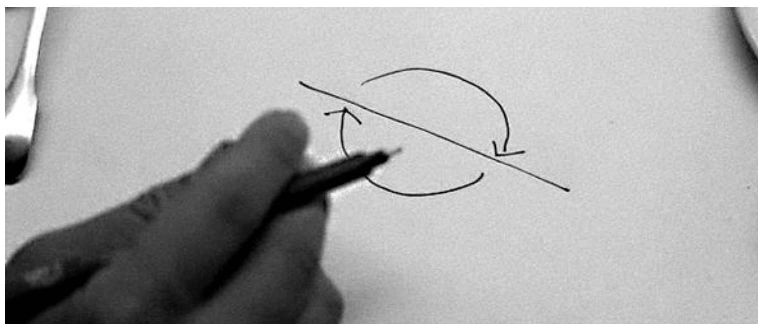
A.3 CADRUL ___________________________

A3.1. CONSTRUALUL

A3.1.1. Introducere

”Este greu de rezistat la metafora vizuală și de a nu concepe conținutul semantic ca pe o scenă și **construalul** ca un mod particular de a o vizualiza” (Langacker 2008:55). Î*n măsura în care concepția și percepția vizuală sunt analoge Langacker utilizează termenul de vizionare pentru amândouă* [152] .

Percepția este o interpretare și o construcție particulară a semnificației ; are ambiguitatea producător al textului / discursului și receptor al discursului. O metaforă ilustrativă pentru acest concept apare în filmul lui Cristopher Nolan, *Inception* (2010) unde visul este imaginat ca un amestec între percepție și creație [min. 26:36].



Şi pentru Hochberg (2007:242) explorarea unui câmp vizual este constituită ca „rezultat și scop al unei explorări active perceptuomotorii". „Semnificația este identificată cu conceptualizarea. Putem construi o situație dată de mai multe feluri alternative. Printre dimensiunile construalului sunt *nivelul de specificitate* în caracterizarea situației, *perspectiva* adoptată pentru a o „vedea", *gradul de proeminență* dat elementelor din interiorul său" (Langacker 2009:6 și pentru o introducere a noțiunii vezi Verhagen 2007:48-81). În continuare vom vedea mai în detaliu acești parametrii ai conceptualizării.

A3.1.2. Specificitatea

”Specificitatea răspunde la întrebarea *la ce nivel de* ***precizie*** *și cât de în* ***detaliu*** *e caracterizată o situație*" (Langacker 2008:55) (Langacker 2009:6). Termenul se referă la diferența dintre granularitate sau rezoluție /vs/ schematicitate (v. De exemplu taxonomiile). „Cum schema este imanentă în instanțiere c*ategorizarea poate fi concepută ca recunoașterea în "țintă" a unei structuri categorizante*" (Langacker 2008:225). „Schema are o funcție de categorizare prin capturarea a ceea ce este comun la o serie de experiențe prealabile și ea poate fi aplicată la orice experiență nouă care prezintă aceeași configurație"[153] . O caracterizare schematică este instanțiată de

---

[152] ("to the extent that conception and visual perception are analogous, I use the term veiwing for both" GC ch .7; v. si Talmy 1996) (Langacker 2008:55). "There is, in fact, good reason that both film and natural language are special subsets of more general cognitive enterprises (Branigan 1992:17).

[153] "capturing what is common to certain previos experiences, it can be applied to any new experience exhibiting the same configuration" (lang 57).

caracterizări mai specifice, fiecare având rolul de a elabora specificările mai puțin detaliate și precise din schemă (Langacker 2008:57).

Exemplu: *rudă* e schematic fața de *mătușa* iar *rozatoare* e schematic pentru un *șobolan mare*
Exemplu: rodent → rat → large brown rat → large brown rat with halitosis
Taxonomii
Exemplu: thing → object → tool → hammer → claw hammer
Ceva → obiect ➔ autovehicol → camion → camion-macara → camion macara uzat

Relația poate fi de **elaborare** (→)) sau de **extensie** (-->) / relația între extensie și categorizare "extensia de la [A] la [B] ușurează apariția unei structuri schematice, (A'), față de care și [A] și [B] sunt elaborări (Langacker 2008:225).

Specificitatea în film

Pe de o parte avem identificarea unor entități și, pe de altă parte, a unor procese. Un personaj episodic în costum de polițist pe un hol (identificat pe post-generic ca și "un polițist") reprezintă o astfel de specificitate redusă. Hitchcock își semna filmele de o manieră similară: "un trecător". În multe filme clasice Hollywood, procesul unui zbor intercontinental e reprezentat schematic grafic ca un avion care se deplasează pe o hartă (Spielberg, *Indiana Jones,* 1984). Scene sau situații pot fi descrise schematic sau în detaliu. Secvențele de montaj care rezumă o serie de evenimente pot fi descrise ca și descrieri sărace în detalii. De exemplu in *Citizen Kane* (1941). Decorurile minimale indică deasemenea, o lipsă de precizie și detaliu în prezentarea unei scene [154] . Totodată, gradul de „caricaturizare" și accentuarea trăsăturilor perceptive ale unui obiect sau unei scene indică specificitatea reprezentării obiectului (v. Hochberg 2007:169 sq). Personajul filmelor lui Gopo, sumar schițat, indică o reprezentare schematică a individului uman. Murray (1995:200) analizează gradul de tipizare al personajelor din filmul lui Eisenstein, *Strike / Greva* (1925). Deasemenea, el se întreabă cum ar putea fi filmat un corp uman astfel încât să nu instanțieze trăsături particulare, specifice? Raspunsul său este că ne putem apropia gradual de o asemenea instanță cu ajutorul filtrelor și defocalizării trăsăturilor particulare până la dispariția capacității de a le recunoaște (1995:112). Totuși filtrul poate fi interpretat de spectator ca o intervenție subiectivă a camerei. Pe de altă parte Odin (vezi cap. E1: Genurile / modul fabulizant) face o listă a indicilor care-i permit spectatorului să construiască o concepție generalizantă. În asemenea cazuri corpul uman „semnifică" elementele caracteristice ale unui tip sau un gen. În filmul analizat de Odin, *The Neighbours* (Norman McLaren, 1952), personajele reprezintă o categorie și nu un individ particular, adică în contextul filmului tipul de „englez tipic".

Branigan (2006 :238-9 n.32) vorbește de „evaluarea gradului în care un nivel perceput al narațiunii este identificabil sau definit". El concepe o axă a lui definit /vs/ indefinit. Primele planuri din Godard, *Pierrot le fou* (1965) sunt o ilustrație a indefinității în imaginea de film. „Culorile și formele pot deveni difuze și indefinite, dar și elementele narațiunii (acțiunea, evenimentul, cauzalitatea, personajul – identificarea, personalitatea, identitatea de agent – motiv, decor, argument și tema. Planurile sunt relevante pentru poveste și pentru finalul ei, dar nu de o manieră concretă și nu imediat. Numai anumite detalii dispersate (care nu pot fi prezise) vor fi relevante cuplate cu o metodă de a privi și de a nara care poate fi caracterizată ca (*drifting*) o plutire în derivă, o vagabondare printre obiecte în maniera lui Velasquez, pentru a cauta interpenetrări și mișcări." El vorbește și de grade de abstracțiune ale cauzelor și acțiunilor (Branigan 2006:315 n.40)

---

[154] Găsim la Hochberg o analiză a patru reproduceri (fotografică, desen cu umbre, desen liniar și desen de bandă desenată) la nivelul tratării cognitive a percepției imaginilor (Hochberg 2007:169).

A3.1.3. Focalizarea (ce alegem să vedem)

1. Focalizarea conceptuală

Focalizarea reprezintă *selecția unui conținut conceptual și aranjarea* **prim plan (foreground)** /vs/ **fundal** (**background).** Domeniile sunt accesate ca centrale sau ca periferice. Cele care au un nivel înalt de activare se prezintă ca într-un fel de prim plan şi sunt mai accesibile (Langacker 2008:57). Discursul anterior poate fi considerat un fundal = **CDS** (*current discourse space*) (Langacker 2008:56 si 59). *Informația nouă* în **CDS** este pusă în prim plan față de fundalul informațiilor din CDS.

Putem vorbi de *relația prim plan /vs/ fundal atunci când "o concepție o precede sau facilitează în vreun fel anume emergența unei alte concepții*" (Langacker 2008:58). Putem astfel cita: *expresiile invocă o cunoaștere de fundal ca bază pentru înțelegerea* lor (chiar și "*basic knowledge of our physical world as we experience*"). *Domeniul sursă* al unei **metafore** are o "precedență" de fundal față de *domeniul țintă* : "mai concret și mai ancorat în experiența corporală domeniul sursă aduce un fundal conceptual în termenii căruia domeniul țintă este văzut și înțeles. Vizionarea țintei pe fundalul domeniului sursă rezultă într-un domeniu hibrid sau un spațiu amestec (amalgam) … putem spune cu aceeasi validitate că domeniul sursă și domeniul țintă reprezintă împreună un fundal pentru emergența concepției amalgam" "amalgamul mostenește trăsături selectate de la ambele domenii, dar este adus în prim plan prin codificarea lingvistică. *Gândul care tocmai mi-a zburat din cap* este un hibrid, un gând ca o pasăre care e capabil să zboare." (Langacker 2008:58). Metafora cinematografică operează astfel o modulare de focalizare conceptuală a unor domenii semantice. „*Descrierea*, la rândul sau, este într-o narațiune, ca un fundal peste care povestirea (*story line*: o serie de evenimente limitate (*bounded*) poate să aibe statutul de figură (Langacker 2008:59). (Hopper and Thompson, 1980)

Exemplu film: în Hitchcock, *The Man Who Knew Too Much* (1956). În scena de la Albert Hall personajul feminin, Josephine Conway McKenna, trăieste expresiv dilema pe fundalul dramei crimei care se pregătește în timpul concertului. Planurile expresiei ei faciale formează figura profilată pe fundalul planurilor concertului [1:31 sq]. Aceeaşi schemă apare în cazul dialogului "mut" al personajelor pe fundalul muzical al concertului [1:37].



2. Compoziţia (v. infra)

Compoziția expresiilor lingvistice complexe. „Relația stabilită între componente și structura compozită este o instanță a relației fundal /vs/ prim plan. Expresile compozite diferă în ***analizabilitate***, adică în gradul în care elementele componente sunt proeminente și cât de puternic contribuie la emergența sa (unele sunt construite din componente iar altele sunt prefabricate și nu

sunt decât activate)" (Langacker 2008:61). „**Calea compozițională** (*compositional path*) este o parte a semnificației unei expresii" (Langacker 2008:61).

Exemplu*: porc* /vs/ *carne de porc ; cousin* /vs/ *parent's sibling's child ; triunghi* /vs/ *poligon cu trei unghiuri*

În film entitățile hibrid pot fi recunoscute ca fiind gestalturi sau ca fiind entități compuse din elemente separate: animale ca sfinxul ori ca centaurul. Alte entități compuse sunt de exemplu „omul de tinichea" ori *Edward Scissorhands* (Tim Burton, 1990). Îngerul din *Der Himmel uber Berlin* (Wim Wenders, 1987) este format din componente reunite sub o etichetă comună și gradul de analizabilitate al părților este mai mic.

3. Aria de acoperire = Scope

Aria de acoperire a domeniilor accesate: adică *ce porțiuni ale domeniilor evocă și utilizează ca bază pentru semnificația expresiei*, ("*there is only so much that we can mentally encompass at one moment*") (Langacker 2008:62). (ch 3.2.3). Pentru fiecare domeniu pe care îl evocă o expresie dată aria sa de acoperire este *conținutul conceptual care apare în cadrul subiectiv vizual inerent înțelegerii sale* (Langacker 2008:63) [155] . Gradul de acoperire a domeniului accesat : ce porțiuni ale domeniilor evocă sau utilizează ca bază pentru semnificație; cât putem include mental la un moment dat fiind că aparatul vizual limitează ceea ce putem vedea la un moment dat și avem un "**viewing frame**" (cadru vizual conceptual).

Aria de acoperire este limitată (*bounded*); are numai o deschidere limitată (Langacker 2008:63). Limitarea sa poate fi implicită, impusă în cadrul vizual subiectiv, și nu necesar cu absolută precizie (un cadru vizual subiectiv constant în dimensiuni poate sa conțină virtual orice dimensiune (obiectivă) în domeniul vizionat, (Langacker 2008:63) (Lingvistic, aceeași expresie "*x e aproape de y*" poate fi folosită cu trimitere la situații cu dimensiuni diferite).

"Trebuie să distingem între **aria maximă** (**maximal scope)** a unei expresii într-un domeniu și **aria imediată** (**immediate scope)** într-un domeniu, porțiunea direct relevantă pentru un scop anume. Acoperirea imediată este în relație de prim plan față de fundalul care este aria maximă. *Metaforic, aria imediată este "regiunea de pe scenă"* „ (Langacker 2008:63).

Exemplu: *cotul* = aria maximă este concepția corpului uman și aria imediată este concepția mâinii, (Langacker 2008:63-4)

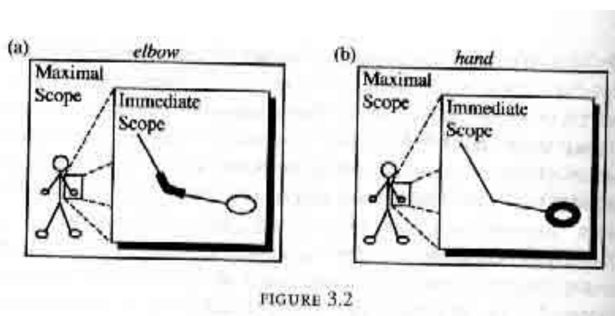


FIGURE 3.2

a/ *body* > *arm* > *hand* > *finger* > *knuckle* (încheietură)
b/ *body* > *head* > *face* > *eye* > *pupil*
c/ *house* > *door* > *hinge* > *screw*
d/ *car* > *motor* > *piston* > *ring*

[155] "for each domain it evokes, an expression's scope is the conceptual content appearing in the subjective viewing frame inherent in its apprehension" (lang, 63).

”Pentru o expresie dată gradul de încatenare este corelat cu gradul de punere în prim plan și ușurința de acces mental”. În exemplul (**încheietură** – mână – braț) primele două formează aria imediată a „încheieturii” care iese în prim plan iar „braț” se deplasează în fundal (Langacker 2008:65). (Distincția dintre aria maximă și cea imediată se aplică la ierarhii parte /vs/ întreg, dar și la verbe ca *a examina* vs *examinand* (*be examining*) în care domeniul de interes e timpul iar gerunziul introduce această distincție (Langacker 2008:65) [156] .

În cinematografie un exemplu de punere în prim plan al unei arii conceptuale apare nivelul de complexitate și generalitate al situațiilor reprezentate. Elementele din expresia cinematografică sunt noduri din sisteme descriptive date. În film aria conceptuală este cea a nivelului „basic level”, al nivelului corporal uman și tipologic de bază. Nu avem reprezentări ale ariilor conceptual superioare; nu vizualizăm tipurile abstracte (de genul: corpul, umanitatea, mamiferul).

Pe de altă parte, aria de acoperire în compoziția imaginii 2D este dată, la nivelul expresiei cinematografice, de către zona focalizată (aflată în contrast cu zonele defocalizate care simulează lectura periferică a câmpului vizual). Zona focalizată este un indice de direcționare a atenției și de profilare (v și Hochberg 2007 :261 sq).

A3.1.4. Proeminența (cărui element îi dăm atentie)

0. Proeminența: introducere

Proeminența, implică focus al atenției (o punere în prim plan mai puternică) (*proeminence* sau *salience*) (Langacker 2008:66). De exemplu, într-o categorie *prototipul are o proeminență mai importantă decât extensiile*. În taxonomii categoria de nivel fundamental (eg. *hammer*) are o proeminență mai mare decât categoria subordonată (eg. *claw hammer*) și decât cea supraordonată (eg. *tool*) (v Taylor 2004:&3.3) (Langacker 2008:66). *Proeminența implică o îndreptare a focalizării atenției* (“*a strong kind of foregrounding*”)

Două feluri de proeminență au loc în expresii: **profilarea** și **alinierea traiector /vs/ landmark** (Langacker 2008:66).

1. Profilarea

O expresie selectează un corp de conținut conceptual, o ***bază*** (acoperirea maximă în toate domeniile matricei sale) sau, construit mai restrâns, *acoperirea imediată în domeniile active* (adică porțiunea pe scenă și în prim plan ca locus al atenției de vizualizare, *general locus of attention*). O substructură particulară în aria de acoperire imediată primește atenția, ***profilul*** (*concentrarea atenției în interiorul ariei de acoperire imediate*) (Langacker 2008:66) pe regiunea *onstage* (Langacker 2008:67) (Langacker 2009:7). **Profilul** poate fi caracterizat ca fiind „*ceea ce expresia este concepută ca desemnând sau făcând referință în baza sa conceptuală* (*its conceptual referent*)” (Langacker 2008:66)

[156] The participle profiles a complex relationship (…) it represents an internal portion of some longer process. Stated in CG tems, *-ing* imposes a limited immediate scope (IS) in the temporal domain”, lang 120 (v. 3.2.2 – immediate scope). *Be examining* = since the immediate scope is the “onstage” region, the locus of viewing attention, those portions of the processual base that fall outside its confines are excluded from it’s profile, lang, 120 hence the profiled relationship is construed as masslike and homogenous (lang 121)).

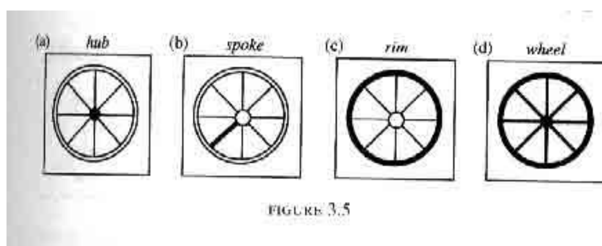


FIGURE 3.5

Referentul conceptual, *un profil poate fi un* ***obiect*** *sau o* ***relație*** (Langacker 2008:68) (o relație poate fi invocată sau actual profilată) [157] . „*Profilul unei expresii este referentul său* și relația desemnată este aceeași referențialitate cu o direcție de acces mental diferită” (Langacker 2008:68)

Exemplu: *have a parent* vs *have a child*

A avea un parinte /vs/ *a avea un copil*

Sau a fi soț sau soție (Langacker 2009:7)

”Avem multe cazuri de diferență în semnificație generată de alegeri alternative ale profilului în aceeași bază conceptuală. Conținutul este echivalent iar contrastul semantic este o chestiune de construal - direcționarea atenției către un obiect sau o relație individualizată ca fiind referentul conceptual al expresiei” (Langacker 2008:70) [158] . Vom vedea în capitolul dedicat narațiunii cum fluxul de informații filtrat de o instanță narativă formează profilul unei scene. Pentru a da un exemplu, suspense-ul unei scene depinde de modul de profilare.

”Profilul unei expresii – reprezintă locul specific de concentrare a atenției (unde se focalizează atenția) – *este restrâns la aria sa imediată”* [159] (Langacker 2008:133). „Un substantiv numește un tip de obiect și specifică proprietățile pe care o entitate trebuie să le aibă ca să fie o instanță a acestui tip. În mod normal specificarea unui tip invocă un număr de domenii cognitive, colectiv identificate ca și **matricea** sa. Î*n matrice un domeniu particular stă în față ca și acela în care instanțele tipului par să rezide (să aibă loc). Acesta poate fi numit* ***domeniu de instanţiere*”** (Langacker 2008:134) [160] . Conceptual ceea ce diferențiază o instanță față de un tip este dată de faptul că „*instanța este specific gândită ca ocupând o locație particulară în domeniul său de instanțiere*. Instanțe ale aceluiași tip sunt distinse una de cealaltă prin faptul că ocupă locații diferite. Domeniul de instanțiere este caracterizat și de faptul că prezența sau absența limitării (*bounding*) determină categorizarea unui nume ca și “count or mass” „ (Langacker 2008:134).

Un ***substantiv*** profilează un obiect definit abstract ca orice produs al grupării şi reificării iar un ***verb*** profilează un process definit abstract ca o relație scanată secvențial în evoluția sa în timp (Langacker 2008:151).

1.1. Metonimia

Metonimia reprezintă „*o schimbare în profil într-un domeniu conceptual dat* (**metonimia** are un singur domeniu pe când **metafora** implică o similaritate abstractă între 2 domenii)”; schimb

---

[157] “as focused object of conception the profile is construed with the greater degree of objectivity” (lang, 261).

[158] “Since the content is effectively equivalent, these semantic contrasts are matters of construal – in particular, the direction of attention to a thing or relationship thereby singled out as an expression’s conceptual referent” (lang, 70).

[159] An expression’s **profile** – being the specific focus of attention – is confined to its immediate scope) (Langacker 2008:133).

[160] “A noun names a type of thing and specifies the properties an entity must have to qualify as an instance of this type. Usually this type specification invokes a number of cognitive domains, collectively referred to as its **matrix** (2.2.2.). Within the matrix, a particular domain stands out as the one where instances of the type are primary thought of as residing. In can thus be called the **domain of instantiation**” (lang 134).

(*shift*) în profil (de ex: de la relație la obiect) (Langacker 2008:69) [161] . „*Un domeniu cognitiv care stabilește o relație între două entități mediază schimbul de profil* [162]. *Vorbim de* ***metonimie*** *atunci când o expresie care, în mod obișnuit, profilează o entitate este utilizată pentru a profila o altă entitate asociată cu ea într-un domeniu dat.”* (Langacker 2008:69) [163] .

Exemplu: scenariul restaurantului unde clientii cer din menu desertul /vs/ persoana care a comandat un desert (ex: *eu sunt tiramisu*)

Exemplul : *a cumpărat un Miro*

Metonimia poate fi înțeleasă ca „*o schimbare în profil, o expresie care în semnificația sa fundamentală profilează o entitate, A, care este înțeleasă ca desemnând o altă entitate, B, care este asociată într-un fel anume cu A și deci este* ***mental accesibilă*** *prin A*” (Langacker 2008:250)

[[**VIETNAM**-WAR] ---> [VIETNAM-**WAR**]], numele unui loc este utilizat pentru a desemna un eveniment care a avut loc acolo. Fiecare unitate de acest gen (waterloo, hiroshima, oklahoma city, chernobyl, vietnam) instanțiază extensia schematică [[**PLACE**-EVENT] - - > [PLACE-**EVENT**]] și aceasta schemă e invocată des pentru a sancționa noi expresii.

Exemplu: a avut loc un fiasco electoral în Florida.

Florida nu trebuie să mai aibe loc.

În această metonimie are loc schematizarea categorizărilor, (Langacker 2008:251) [164] .

2. Trajector (TR) /vs/ Landmark (LM)

”Se găsesc expresii care sunt semantic distincte deși au aceeași bază conceptuală și profilează aceeași relație în interiorul lor. Un construct teoretic care dă seama de această diferență sau o altă forma de proeminență este alinierea **traiector** (**trajector - tr**) **focalizarea primară** (*primary focus***)** /vs/ **punct de referință** (**landmark - lm**) **focalizarea secundară** (*secondary focus*). în acest caz *avem o relație și un grad de proeminență care este dat unuia dintre participanți.* Traiectorul (tr) este entitatea care este localizată, evaluată sau descrisă, care are proeminența focală (**focalizarea principală** în relația profilată). Landmarkul (lm) reprezintă al doilea participant (**focalizarea secundară**) care este proeminent ca *punct de referință în relația dată* (Langacker 2008:70) (Langacker 2009:8-9).

---

[161] “an implicit shift in profile is nothing other than the ubiquitous linguistic phenomenon known as metonymy” (lang 119).

[162] “Mediating the shift in profile is a cognitive domain establishing some connection between the two entities” (lang, 69).

[163] “we speak of metonymy where an expression that ordinarily profiles one entity is used instead to profile another entity associated with it in some domain” (lang 69).

[164] “we have the capacity ... to generalize over relationships that are not evident in any single expression or usage event, in which case the schematization’s scope encompasses multiple expressions” (lang 251).

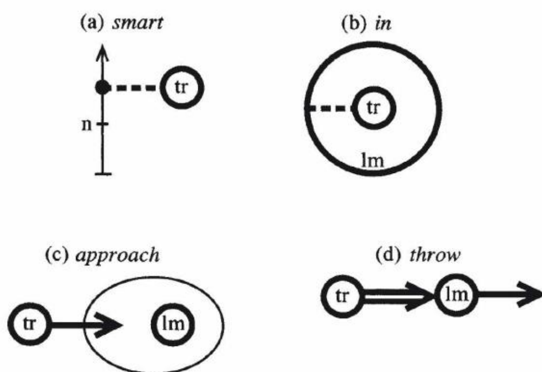


Figure 1.7

(Langacker 2009:8)

Exemplu : *deasupra* /vs/ *dedesubt* /
have a parent (descrie un copil = tr) /vs/ *have a child* (descrie un părinte = tr)

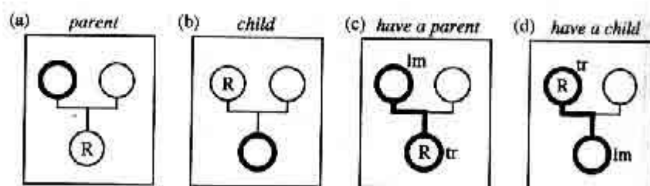


FIGURE 3.7

Exemplu *înainte* /vs/ *după* (Langacker 2008:72)

« Contrastul semantic rezidă numai în gradul de proeminență conferit participanților la relația dată” « deasupra și dedesubt contrastează în alegerea traiectorului caracterizat ca participantul care este localizat sau indicat (assesed) » (Langacker 2008:113).

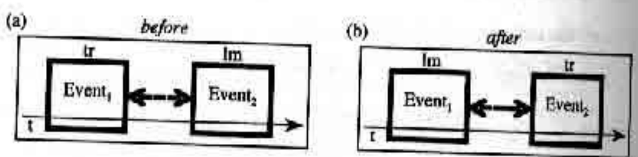


FIGURE 3.10

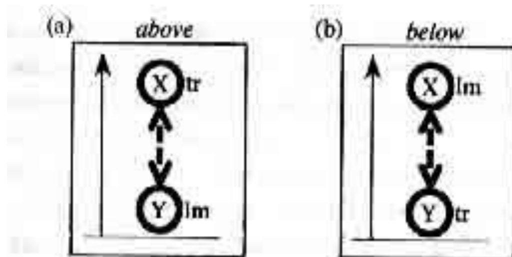


FIGURE 3.9

Before și *after* sunt în contrast în alegerea tr /vs/ lm, nu în conținut sau profilare (Langacker 2008:72). Tr și lm sunt participanți focali primar și secundar într-o relație profilată (Langacker 2008:365). *"Statusul de Tr este întotdeauna impus: este o chestiune de construal, niciodată inerent în situația descrisă*" – o modalitate de concepție a unei situații (Langacker 2008:368) [165] . Organizarea tr – lm este inerentă în expresiile relaționale chiar dacă elementele sub focus nu sunt exprimate explicit. „*O relație e conceptual dependentă de participanți*; ea evocă, chiar și schematic, participanții ca un aspect intrinsec al concepției sale. În consecință, *participanții focali ai unei relatii profilate sunt parte a profilului relațional"* (Langacker 2008:114).

De exemplu: *a înghiți* are un tr = cel care inghite și un lm = cel care e înghițit ca părţi ale structurii sale interne (Langacker 2008:113). În fraza: *el l-a înghițit* subiectul și pronumele obiect apar explicit. (Langacker 2008:113).

Subiectul este nominalul care codifică tr dintr-o relație profilată, un **obiect** este un nominal care codifică un lm (Langacker 2008:365). Tr si lm sunt participanți focali primar și secundar într-o relație profilată (Langacker 2008:365). Această proeminență focală / conceptuală se traduce în "accesibilitatea" gramaticală (Langacker 2008:365). „*Proemința focală reprezintă direcționarea atenției* (ca o resursă limitată atenția trebuie să fie alocată și pentru o structură dată mai multe alocații sunt posibile" (Langacker 2008:365). „*Tr si Lm sunt elementele pe scenă iluminate de "reflectorul" proeminenței focale"* (Langacker 2008:365). „*Există tendința naturală ca atenția să fie orientată către participanții care au cea mai mare proeminență cognitivă"* (Langacker 2008:366).

Exemplu: *bride kisses the groom* / *the groom kisses the bride* / *the couple embraced* => chiar dacă *bride* și *groom* participă egal la acțiune, vorbitorul are opțiunea de a pune în focus ca tr pe unul sau altul (*primary focal participant*) ca fiind procesual profilat, dar se poate profila grupul format de cele 2 entitäti, (Langacker 2008:115).

Exemplu este valabil la vizionarea unei relații intersubiective sau interumane în film prin verbalizarea conceptualizării operată de către spectator. Schema dialogului față în față presupune o aliniere a entităților profilate succesiv în plan contraplan.

Alte exemple

Adverbul, prepoziția sau adjectivul sunt expresii care profilează o relație non procesuală (atemporale) ; relația profilată este vizualizată holistic (și nu scanată secvențial în timp). Obiectele și relațiile nonprocesuale reprezintă grupări naturale căci amandouă construiesc o situație într-o manieră sumativă (Langacker 2008:119) [166] . Un adjectiv (ex: *deștept*) are un tr obiect și un lm nefocalizat. Un adverb este comparabil doar că tr este o relație și lm un obiect. O prepoziție de genul *în* are un lm ca obiect focalizat iar tr poate fi un obiect sau o relație (Langacker 2009:10).

---

[165] Focal prominence is one dimension of the construal, a matter of how a situation is conceived and portrayed, not something objectively discernible in it" (lang, 114 v si 365)).

[166] "Things and nonprocesual relationships represent a natural grouping since both construe a situation in a summary fashion" (lang 119)

”În construcțiile verbale (*clausal*) subiectul pur și simplu the subject merely prinde (*apprehends*) obiectul stabilind un fel de „contact mental” cu acesta”

Exemplu: *I (saw/liked/remembered/imagined) the painting*, (Langacker 2008:368)

Schema sursa-calea-ținta poate sta la baza construcțiilor mentale de acest gen. O cale mentală sau perceptuală care „atinge” o altă entitate. În acest context „un subiect poate fi caracterizat ca participantul care inițiază o interacțiune asimetrică conceptualizată ca implicând o cale de la subiect la obiect sau, mai simplu, subiectul este participantul mai activ într-o asemenea interacțiune” (Langacker 2008:369). Totodată relația poate fi tradusă în termenii extrem de abstracți ai schemei numite **ciclul de control** unde o entitate aduce în aria sa de control o entitate externă.

Relația agent /vs/ temă

Orientarea agent și **temă** a relației tr-lm (Langacker 2008:370 sq). Actorul tinde să fie focus al atenției. El poate fi aliniat fie cu agentul fie cu tema (Langacker 2008:367).

Orientarea către agent și orientarea către temă.

• **Tema** subsumează roluri pasive (*pacient, mover, experiencer, zero*). (Langacker 2008:368).

• **Agentul** este prototipul subiect – subiectul fiind capul unui lanț de acțiune (participant inițial în acea porțiune a unui lanț de acțiune selectat pentru a fi prezentat explicit, sub focus) (Langacker 2008:367).

Exemplu:

(a) *Floyd broke the glass with a hammer* **AG=> INSTR=>Pat→**

(b) *A hammer broke the glass* AG=> **INSTR=>Pat→**

(c) *The glass broke* AG=> INSTR=>**Pat→**

• ***Agenții*** *aparțin zonei active* = acțiune, schimbare, forță, creaturi mobile care acționează asupra lumii.

• ***Temele*** *aparțin zonei pasive* a scenei, (*setting*), decor, locația și situații stabile unde diverse obiecte sunt aranjate. Zona pasivă este un decor global /vs/ un actor punctual.

Roluri tematice = **zero** (participant care exhibă o proprietate, ocupă o locație sau doar e acolo), **mover** (presupune un schimb de locație, ocupă o serie de locații în timp), **pacient** (are o schimbare în proprietatea pe care o exhibă), **experiencer**, (Langacker 2008:370). Fiecare rol poate fi participantul principal într-un proces tematic [= df a *minimal single participant process in which the theme's role is passive* (ie nu este construit ca o sursă de energie)]. Un proces tematic poate fi exprimat independent – construal absolut - conceptualizat autonom (fără referință la agent sau cauzalitate agentivă) (Langacker 2008:371).

Exemplu

zero = *the pole is long / she is over there*

mover = *the boat sank / the door opened*

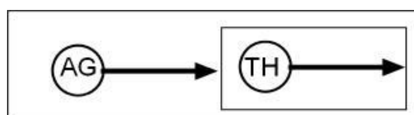
patient = *the ice melted / the glass broke*

experiencer = *I itch all over / he was sad*

Un proces tematic este autonom conceptual (*It broke / Ceva s-a spart*)

Un proces agentiv încorporează un proces tematic (*He broke it / El a spart ceva*)

V schema agentive process p 372 fig 11.3



Un proces autonom tematic poate fi exprimat și independent. El este centrul (*core*) expresiei (ex: *It broke*); centrul presupune noțiunea de agentivitate (**He caused*) care, fiind dependentă conceptual, nu e exprimată independent și atunci producem o concepție de nivel mai înalt care este în sine autonomă (*He broke it*).

2 feluri de procesare: 1/ prin urmărirea transmisiei forței pe lanțul de acțiune, de la agent la temă și 2/ unde procesul tematic are precedență pentru că ancorează concepția și este centrul de gravitate al concepției și pentru că este presupus de către noțiunea de agentivitate. *Putem începe cu miezul autonom conceptual, apoi continuăm cu noțiunea de agentivitate și ajungem la conceptia întreagă a unui proces agentiv (autonom)* (Langacker 2008:372).

1/ = **o cale naturală** de procesare a elementelor într-o structură complex. Mai multe căi naturale – primul element al unei căi este **punctul de început** (Langacker 2008:372).

- Ordinea cuvintelor (primul cuvânt în ordinea temporală).
- Circuitul energiei dea lungul lanțului de acțiune, care începe cu agentul.
- Autonomia conceptuală începe cu procesul tematic.
- Secvența de acces este determinată de proeminența focală: tr>lm>altul.

Pentru eficiența procesării căile naturale tind să se coalinieze și participanții să coincidă.

În exemplul *Floyd broke the glass*. Floyd este punctul de început pentru căile aliniate ale ordinii cuvintelor, fluxul energetic, proeminența focală (primul cuvânt = agentul = traiector).

”Orientarea temă sau agent reprezintă căi alternative de a aduce calea de proeminență focală în aliniere cu calea referitoare la conținutul conceptual: punctul de început, traiectorul, coincide fie cu agentul fie cu tema, primul participant întâlnit pe cale bazat, fie pe fluxul de energie fie pe autonomia conceptuală,” (Langacker 2008:373).

Tr si lm sunt definiți în termenii proeminenței focale primare și secundare, (Langacker 2008:72). „Cât de proeminentă este o entitate – dacă funcționează ca și tr, lm sau nu depinde de construalul impus de elementele lingvistice utilizate, în acord cu valorile lor semantice convenţionale.” (Langacker 2008:73). „Orice structură într-o structură simbolică face propriile așezări de focus, astfel o entitate sub focus într-o structură nu va avea o profilare similară în alta.” (Langacker 2008:73).

A3.1.5. Perspectiva (de unde vedem)

Aranjamentul de vizionare implicit: introducere (i)

Dacă, metaforic, conceptualizarea înseamnă vizualizarea unei scene, atunci **perspectiva** reprezintă aranjamentul de vizualizare, adică punctul de unde se vizualizează (Langacker 2008:73).

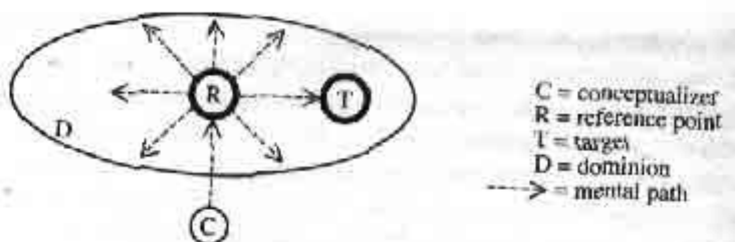


FIGURE 3.14

Aranjamentul de vizionare înseamnă relația dintre privitori și ceea ce este privit. **Privitorii sunt conceptualizatori** care înțeleg semnificația expresiilor lingvistice: vorbitorul și auditorul (Langacker 2008:73) (Langacker 2009:6)

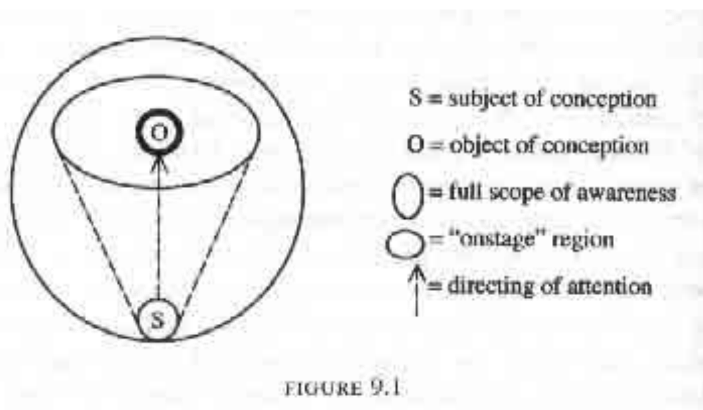


FIGURE 9.1

”*Un aranjament implicit comun în interacțiunile conversaționale de fiecare zi este acela în care interlocutorii se află într-o locație fixă din care observă și descriu aparițiile actuale din jurul lor - din lumea în care se află. Acest aranjament este implicit presupus decât dacă nu există rațiuni ca să asume contrariul.* „(Langacker 2008:74). „Acest aranjament implicit tinde să fie "invizibil" pentru noi, totuși el este o parte esențială a substratului conceptual care susține semnificația unei expresii și îi formează structura." (Langacker 2008:74).

Exemplu de aranjament implicit

John o sărută pe Mary sau *Lampa e pe masă*

Exemplu

Vino sus în pod

Urcă sus în pod (Langacker 2009:7)

Aranjamentul implicit devine mai vizibil atunci când se face o întrebare sau o comandă: *Este lampa sub masă*? ori *Sărut-o!*. Atunci frazele cuprind o interacțiune vorbitor /vs/ ascultător în cadrul unui act de vorbire. Ele nu reporteaza ceea ce se întâmplă, ci *cuprind* actual *o relație particulară de interacțiune vorbitor-ascultător* (această semnificație e semnalizată de către forme distincte (cum ar fi ordinea cuvintelor, intonația, și/sau absența unui subiect explicit), (Langacker 2008:74).

Alte forme sunt situațiile ipotetice, unele cunoscute a fi false și doar urmărim dezvoltarea lor non factuală.

Exemplu *If you had asked for directions we wouldn't have gotten lost / dacă ai fi întrebat care era direcția cea bună nu ne-am fi rătăcit*

De exemplu, acest mecanism are loc, cum vom vedea în capitolul narațiunii cinematografice, în cazul narațiunii auto-conștiente în care o trimitere explicită la spectator profilează aranjamentul de vizionare implicit. *„Ceea ce face mesajul coerent și ușor de inteles este înțelegerea situației comunicative, parte a unui tacit substrat conceptual*." (Langacker 2008:75).

Subiectivizarea

Deseori, ***privitorul este conceput în mișcare în loc să ocupe o locație fixă*** / "mișcarea privitorului poate să genereze o percepție a schimbării care, deși de natură virtuală, este descrisă ca și actuală" (Langacker 2008:75) [167]. „Privitorul în mișcare– poate aflat într-un tren în mișcare – descrie impresia vizuală obținută prin imaginarea aranjamentului implicit în care privitorul este

[167] "movement by the viewer can also engender a perception of change which, though virtual in nature, is described as if it were actual" (lang 75)

static”) (Langacker 2008:75). Conceptualizarea mișcării “de cameră” ca atribut al obiectului vizionat este în acest exemplu exprimată lingvistic.

Ex *It’s pretty through this valley*
She’s been asleep for 30 miles
The trees are rushing par at 90 miles per hour
The forest is getting thicker

Vantage point (locația de vizualizare)

O componentă a aranjamentului de vizualizare este **locația de vizualizare** (*locația actuală a vorbitorului și auditorului*) (*Vantage point*)**.**

Exemplu: *în față* și *în spatele* (contrastul semantic rezidă în alegerea tr și lm, nefiind alte diferențe în conținut ori profilare) (Langacker 2008:76). *Codificarea lingvistică depinde de locația de vizualizare pe care o asumăm*:

Exemplu: *dacă ai sta acolo atunci copacul ar fi în fața pietrei* / *if you were standing over there, the tree would be in front of the rock*

Interlocutorii sunt separați în spațiu și timp

Exemplu *It’s warm here*
I’am not here right now

“*Această capacitate de a adopta fictiv sau cel puțin posibilitatea să acomodezi o locație de vizualizare (vantage point) nonactuală ne permite să descriem o situație din perspectiva auditorului sau din perspectiva oricărui alt individ*” (Langacker 2008:76) [168] .

Exemplu: *next year will be full of surprises*
Joe believed that next year will be full of surprises

Punctul de vedere cinematografic poate fi literal înțeles ca localizare a punctului de vedere și metaforic înțeles ca poziție a naratorului față de evenimente (sentimente și valori exprimate) (Carroll 1996:228). Cele două scheme pot să coincidă sau nu.

A3.1.6. Ancorarea

Construal Subiectiv /vs/ Construal Obiectiv - Ancorarea

Un alt aspect al aranjamentului de vizionare și apropiat noțiunii de locație de vizualizare este **subiectivitatea /vs/ obiectivitatea**; relația dintre Conceptualizator și obiectul conceptualizat (Langacker 2008:77).

Subiectul percepției este construit cu **subiectivitate maximală** când nu văd decât obiectul percepției, dar nu și dispozitivul cu care percep (asimetrie maximă în rolul de vizionare) (“*construalul subiectiv este caracteristic privitorului ca atare – ca un locul de experiență aflat off scenă care nu este el însuși perceput*”) /vs/ iar obiectul percepției este construit cu **obiectivitate maximală**, (*construalul obiectiv – focalizarea pe scenă a atenției*) (Langacker 2008:77, 260). (Langacker 2009:149 sq). O entitate construită obiectiv este mai proeminentă decât atunci când e construită cu subiectivitate maximă. Construalul obiectiv se corelează cu profilarea și menționarea explicită iar construalul subiectiv se corelează cu un locus implicit al conștiinței (Langacker 2008:77) [169] . (Exemplu: „Ochelarii devin proeminenți atunci când îi construiesc obiectiv și mă uit la ei /vs/ atunci când fac parte din sistemul meu vizual sunt subiectiv construiți și non proeminenți.” (Langacker 2008:77)).

---

[168] “this capacity to fictively adopt or at least acommodate a nonactual vantage point enables us to describe a situation from the perspective of the hearer or some other individual” (lang 76).

[169] Objective construal thus correlates with profiling and explicit mention, and subjective construal with an implicit locus of consciousness, (lang, 77).

”Conceptualizarea care constituie semnificația unei expresii se extinde dincolo de conținutul pe scenă (care nu există izolat) și cuprinde și modul de înțelegere al conceptualizatorilor off scenă în contextul aranjamentului de vizionare.” (Langacker 2008:77). „*În rolul lor tacit de subiecți ai concepției, vorbitorul și ascultătorul sunt întotdeauna parte a substratului care susține semnificația unei expresii*” (Langacker 2008:77). În *I, you, we* aceștia se deplasează în maximă obiectivitate; vorbitorul și ascultătorul sunt explicit profilați, explicit mentionați, și construiți obiectiv (Langacker 2008:78).

”*Subiectul conceptualizator (**Conceptualizer**) se angajează în activitatea de conceptualizare și este locus al experienței de conceptualizare, dar în rolul său de subiect nu este în sine conceptualizat*. Un aspect esențial al activității subiectului este direcționarea atenției. *Construit cu maximum de subiectivitate el este o prezență conceptualizatoare implicită care este total absorbită în înțelegerea obiectului percepției*” (Langacker 2008:260).

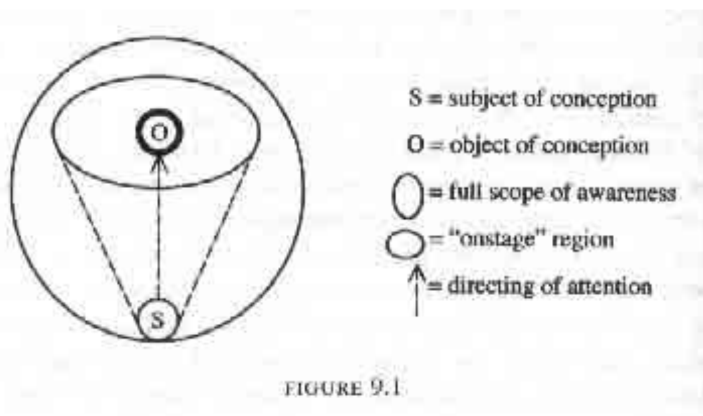


FIGURE 9.1

Ancorarea *reflectă asimetria între subiectul și obiectul concepției, adică între conceptualizator și ceea ce este conceptualizat*. Rolurile de obiect sau subiect al conceptualizării sunt fațete ale relației de conceptualizare – așa cum apare ea în figura 9.1. Subiectul (S) se angajează în activitatea de conceptualizare şi este locus al experienței conceptuale, dar în rolul său de subiect el nu este conceput. Un aspect esențial al activității sale constă în direcționarea atenției. În cadrul global al conștiinței el indică către regiunea “pe scenă” și singularizează un element pe scenă care este focalizarea atenției. (Langacker 2008:260). „Ancorarea este formată din vorbitor și ascultător, actul de limbaj la care participă și circumstanțele imediate (timpul și locul vorbirii). Ca și o platformă pentru înțelegerea conținutului evocat, terenul (ground) aparține semnificației fiecărei expresii, chiar și atunci când e construită cu maximă subiectivitate.” *Rolul ancorării este de a fi un punct de referință tacit* (Langacker 2008:78).

În viziune obiectul percepției este – focalizarea atenției vizuale – entitatea pe scenă specific privită. Ceea ce văd ochii (subiectiv construiți căci ei văd, dar nu pot fi văzuți) este maximal obiectiv construit. Cu un grad mai mic de obiectivitate este tot ceea ce este curent vizibil atât pe scenă cât și off-scenă (Langacker 2008:261).

Concepția subsumează percepția ca un caz special (Langacker 2008:261). *Pentru semnificația lingvistică Conceptualizatorii primari sunt vorbitorul și ascultătorul a căror interacțiune în producerea și înțelegerea unei expresii formează **ancorarea***. În acest rol amândoi funcționează ca subiecte ale concepției. Profilul, aria imediată și aria maximă pot fi identificate cu focus al atenției, regiunea pe scenă (onstage) și întreaga zonă de conștiință. Ca obiect aflat în focus al concepției, profilul este construit cu maximum de obiectivitate (Langacker 2008:271).

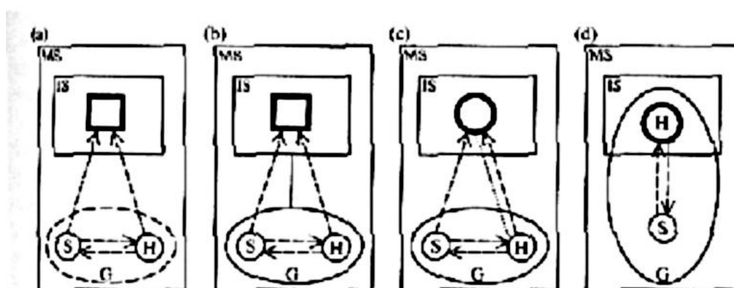


FIGURE 9.2

A= formula canonică a expresiilor

B = cum ar fi de exemplu în expresia mâine (*tomorrow*) ; unde există o profilare a ancorării / time of speaking as a temporal point of reference but makes no explicit reference. Dar și *expresii care indică o atitudine a conceptualizatorului față de obiectul conceptualizării cum ar fi pejorativul „commie" în loc de „communist".*

C = de pronumele „tu" (you) unde ascultătorul este legat de Obiectul conceptualizării, elementul profilat. Si varianta sa **D** unde rolul dual al H = Ascultătorul ca obiect și subiect al concepției nu este indicat (Langacker 2008:262).

Ancorarea (grounding)

Ancorarea (the ground) *desemnează evenimentul de vorbire, participanții la evenimentul de vorbire (vorbitor și ascultător), interacțiunea lor și circumstanțele imediate (timpul și locul unde se vorbește)* [170] (Langacker 2008:259). (Langacker 2009:149 sq; 265). O frază nominală – **nominalul** – profilează un lucru (obiect) care este ancorat, i.e. are o indicație gramaticalizată asupra relației sale cu situația de vorbire (Langacker 2009:34). **Ancorarea** stabilește o conectare fundamentală între interlocutori și conținutul evocat de nominal sau de o propoziție (*finite clause*) (Langacker 2008:259). Ca și platforma de înțelegere a conținutului evocat, ancorarea intră în semnificația oricărei expresii chiar și când e construită cu subiectivitate maximală [171] (Langacker 2008:78). Ancorarea reflectă asimetria dintre conceptualizator și conceptualizat (Langacker 2008:260). Ancorarea nominală (*nominal grounding*) este o funcție semantică, nu o categorie gramaticală / o serie de elemente au această funcție de ancorare, (Langacker 2008:273) = **articolul**, **demonstrativul**, **cuantificatori.** Pentru verbe sunt timpul și modalitatea.

Elementele de ancorare aparțin zonei de proprietăți de tip epistemice (timp, realitate, existență, identificare); profilează lucrul ancorat și mai puțin relația de ancorare. Ancorarea este subiectiv construită (offstage și implicită). Focalizarea atenției se concentrează asupra lucrului sau procesului profilat (Langacker 2009:149)

[170] "speech event, participants (speaker and hearer), their interaction, and the immediate circumstances (notably the time and place of speaking" (lang 259).

[171] "as the platform for apprehending the content evoked, the ground enters into the meaning of every expression, even when construed with maximal subjectivity" (lang, 78).

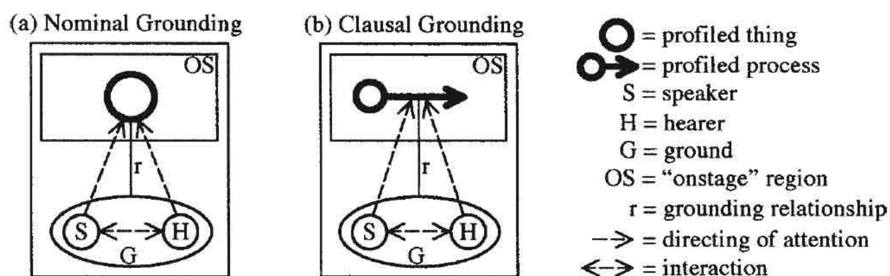


Figure 6.1

Obiectele durează în spațiu și un tip are mai multe instanțe în simultan. Problema epistemică este *identificarea* (este el acest lucru sau altul). Pentru event ele au loc. Deși sunt mai multe instanțe ale unui tip de proces problema epistemică este *existența* (are sau nu loc) (Langacker 2009:150-1). *Obiectele sunt conceptual autonome iar verbele sunt conceptual dependente de participanții la proces.* Tipul fundamental al unui verb este indicat prin specificările oferite de componentele nominale. Un tip elaborat: de exemplu *Sheila a ridicat o floare* nu doar a ridicat. Problema epistemică este diferită pentru nominal și propoziția verbală: identificarea și apoi existența (ocurența). Relația epistemică este asociată *ciclului de control* (Langacker 2009:152)

Ancorarea este prezentă în orice imagine diegetică ca o platformă conceptuală a situației de comunicare; modulată de consemne de lectură deictice sau de obiectivizare a poziției subiective a emițătorului (monstratorul): mișcările de cameră, oprirea camerei. Ceea ce Bordwell, după observațiile lui Danto, numește *self-conscious narrative*. Ancorarea poate fi analizată în termenii narativi așa cum îi prezintă Branigan în cap. *Strategii narative – Branigan*.

Casetti propunea analiza lecturii cinematografice în termeni pronominali (eu/tu/el). Conform cadrului teoretic al GC ancorarea are loc în interiorul reprezentării (sau reprezintă un palier de conceptualizare pe care putem să-l identificăm cu monstratorul). Termenii pronominali pot fi situați în acest cadru. Ca și platformă conceptuală a situației de comunicare ancorarea poate fi pusă pe scenă cu ajutorul indicilor care obiectivează locația de vizualizare: i.e. mișcarea de cameră.

Strategii lingvistice de ancorare

a. Strategia **descriptivă**, utilizarea unor **descrieri (**Langacker 2008:276 sq).

Exemplu:

Parrot > brazilian parrot > talkative brazilian parrot > talkative brazilian parrot with a lip > talkative brazilian parrot with a lipwho kept us awake last night with a constant stream of obscenities

b. Strategia **deictică**, identificarea referentului în contextul discursului. *I, you, this* (eu, tu, acesta) reprezintă referința constantă în relație cu situația de vorbire, referindu-se la vorbitor și ascultător, cei care asumă aceste roluri la o ocazie dată. Identificarea relativă la contextual discursive este efectuată de către elementul de ancorare (Langacker 2008:277)..

Exemplu: ***I want this [->]***

A*ceasta este o casă* în imaginea unei case : deictic care înglobează relația celui care vede/produce ca producător și cel care vede/produce imaginea ca spectator (contextul de comunicare) în invitația de vedea/ percepe / produce identificarea imagine = o casă. Pentru Aumont imaginea unui revolver nu este echivalentul termenului "revolver", ci vehiculează implicit *un enunț*

*de tipul "**iată** un revolver" sau "**acesta** e un revolver" care lasă să "transpară ostensia și voința de a face să semnifice obiectul dincolo de reprezentarea sa simplă"* (Aumont 2008:63). Punctul de vedere optic subiectiv – POV – este și el un indicator al ancorării.

Ancorarea utilizează strategia deictică. „Efectul ancorării, în sine, este acela de a direcționa atenția către un candidat identificat doar in termenii statutului sau în discurs indiferent dacă vreun tip este specificat lingvistic. Aș spune că identifică un referent … descrierea reduce cantitatea de candidați de luat în considerare" [172] (Langacker 2008:277).

Articolul *the* este un caz degenerat de indicare mentală. Articolul nu reușește să indice nici fizic nici prin distincția proximal (*acesta*) /vs/ distal (*acela*). El se bazează pe faptul ca referentul său este instanța cea mai evidentă a unui tip, dar specificarea sa de tip fiind maximum schematică (un obiect) și nu face nimic ca să-l identifice, (Langacker 2008:286). O reprezentare a articolului definit *the* în expresia *the smart woman* (*femei**a** deșteaptă*) (Langacker 2009:37).

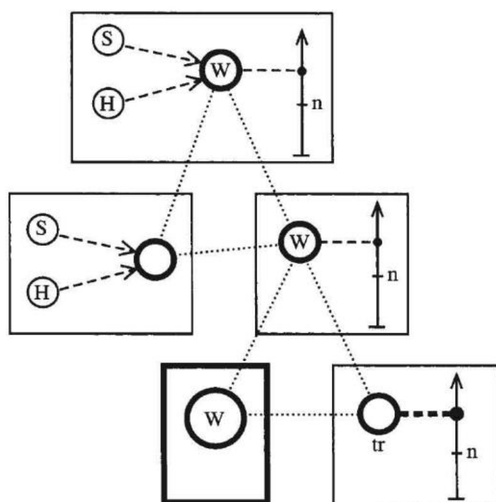


Figure 1.33

Demonstrativul (*acesta* /vs/ *acela*) și **proximal region** /vs/ **distal region**, (Langacker 2008:283).

Exemplu ***I want this [->]***

"Vorbitorul direcționează activ atenția ascultător la un referent specific care este prezent fizic în contextul discursului. Dacă are succes atunci induce o stare de conștiință intersubiectivă în care interlocutorii împart (și știu că împart) o focalizare referențială". Direcționarea fizică – prin gestul de arătare – este un analog al procesului mental numit "singling out", caracteristic ancorarii nominale. *Demonstrativul cu indicarea direcției este forma cea mai puternică de identificare – activ, fizic manifestat și obiectiv construit* (Langacker 2008:281).

[172] "Grounding employs the deictic strategy. The effect of grounding, in and of itself, is to focus attention on a candidate identified just in terms of its discourse status, irrespective of whether any type is specified linguistically. I will say that **it singles** out a referent. … the description shrinks the pool of candidates to be considered" (lang 277).

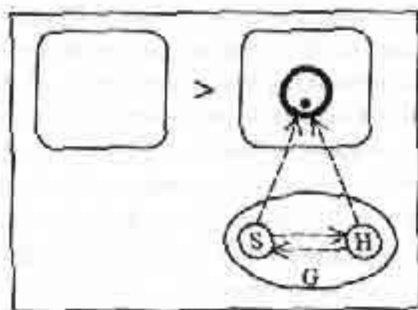


FIGURE 9.8

Rezultatul intenționat este **referința mentală coordonată** în care vorbitor și ascultător își îndreptă momentan atenția la aceeași instanță a unui obiect (*thing instance*) (Langacker 2008:282). **Un demonstrativ cu arătarea** prespune o arie de ținte posibile vizibile din ancorare. El reprezintă candidați eligibili din aria imediata de atenție (*concern*). Această configurație o constitutie **cadrul curent de discurs** antecedent folosit ca input de un demonstrativ care indică (Langacker 2008:283). Semnificația unei expresii, din această perspectivă, este contribuția sa în discurs: atât structura pe care o impune în the cadrul curent de discurs și așteptările pe care le induce referitor la alte cadre (Langacker 2008:282) (vezi demonstrativele). **CDS** (**current discourse space)** reprezintă orice este împărțit între vorbitor și ascultător ca bază pentru discurs la un moment dat. Ancorarea este parte a CDS. C**adrul curent de discurs** reprezintă aria de interes la o anumită etapă a discursului care e obținut din aducerea la zi a cadrului antecedent în acord cu semnificația expresiei date (Langacker 2008:281).

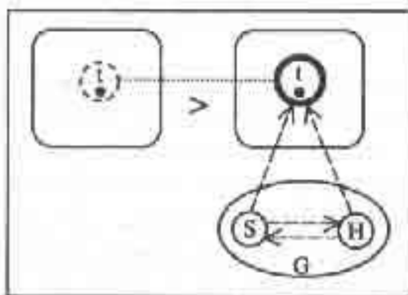


FIGURE 9.11

A arăta cu degetul = arhetip conceptual
Ex ***I want this [->]***

”Încorporarea sa în demonstrative produce elemente de ancorare care sunt prototip cel puțin în sensul de a reprezenta forma cea mai puternică, proeminentă, de a identifica (*singling*) (față de care alte forme de ancorare sunt mai îndepărtate)” (Langacker 2008:284).

Gestul indicativ cu degetul și cu privirea sunt elaborări ale arhetipului de ancorare *deictic gaze* (v infra ***continuity editing*** și ***intense continuity*** (Bordwell 1986, 2008). Vezi capitolul referitor la privirea deictică (deictic gaze) care induce o referință mentală comună (v. Infra).

Demonstrativele sunt utilizate în discurs **anaforic** (se referă la ceva deja menționat)

Exemplu *am început* ***un proiect de cercetare major****. Scopul* ***acestui*** *proiect este să dovedească existența phlogistonului*

c. O descriere **selectează** o cantitate de candidați care sunt **eligibili** în virtutea conformității cu descrierea dată (Langacker 2008:277).

d. Strategia **cuantificațională** (Langacker 2008:280). Deși au referenți fictivi și au portanță asupra unui set deschis de situații substantivele ancorate de către cuantificatori relativi rămân o modalitate importantă de a gândi la situații actuale (Langacker 2008:280) [173] .

Exemplu ***majoritatea*** *papagalilor sunt vorbăreți* / ***most*** *parrots are talkative*

Nm Vezi entitățile simbolice din *Vecinii* lui Norman Mc Laren care se află sub incidența unor dispozitive de cuantificare universală.

A3.1.7. Referința și ficțiunea

Type (tip) /vs/ instance (instanța) – instanțierea

Lexemele, numele și verbul desemnează un tip de obiect sau un tip de proces (Langacker 2008:265). ***Lexemul*** *are o funcție clasificatorie (type specifications) iar* ***propoziția*** *(clauza nominală ori finită) are o funcție referențială* (Langacker 2008:264 sq). *„Un nominal sau o propoziție (clauză finită) profilează o* ***instanță ancorată*** *a unui* ***tip*** *de obiect ori proces”* (Langacker 2008:264). Limbajul cinematografic nu conceptulizează cu ajutorul expresiilor vizuale lexeme sau entități ce au un rol de a specifica tipuri ci funcționează cu ajutorul unor expresii compuse ce profilează instanțe ancorate. Într-o imagine nu văd „casă” sau „revolver” ci „aceasta este **o casă**” / „acesta este **un revolver**”.

”Ancorarea funcționează ca un punct de referință și permite accesul mental la indivizi particulari” (Langacker 2008:266). Instanțierea (profilare, specificitate opusă tipului) este gândită ca având o locație particulară în domeniul instanțierii ceea ce servește la a o distinge față de alte instanțe. Instanțele sunt instanțe concepute (Langacker 2008:268). Propoziția nominală și cea finită au o funcție referențială. Ele direcționează atenția la un obiect sau la un proces particular căruia i se atribuie un status epistemic particular în relația sa cu ancorarea (Langacker 2008:264) [174] .

Exemplu :

Fată mănâncă prună / girl likes boy = expresie non ancorată care definește un tip de situație /vs/

Fata asta mănâncă această prună / the girl likes this boy = face referința la o situație specifică care implică indivizi particulari.

---

[173] “Despite their fictive referents, nominals grounded by relative quantifiers are an important means of thinking about actual situations” (lang 280)

[174] „grounding elements which establish an epistemic relationship between the ground and the profiled thing or process instance” (Langacker 2008:265).

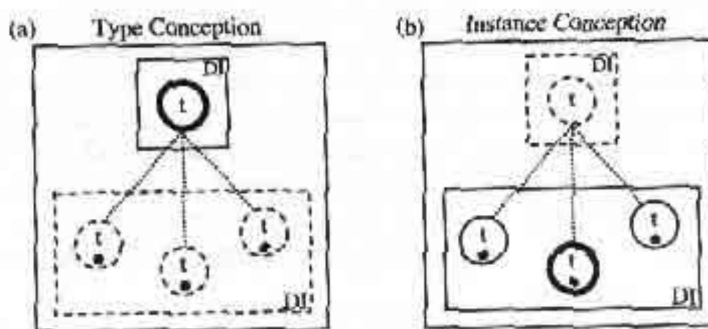


FIGURE 9.3

Concepția unei instanțe o încorporează pe cea a tipului pe care este bazată. **Instanțierea** este operația mentală care servește să transformi o concepție tip într-o concepție instanțiată (Langacker 2008:267). *Specificitatea mai mare a unei instanțe față de tipul său este limitată de faptul că este concepută ca și o instanță* [175] . Pentru că nu e reductibilă la un factor independent (ca elaborarea și profilarea) instanțierea trebuie să consiste într-o operație mentală separată (Langacker 2008:267). Domeniul de instanțiere este pentru verbe timpul și pentru nume spațiul. (Langacker 2008:268) „**O instanță este înțeleasă ca având o locație particulară în domeniul instanțierii sale, lucru care servește a o distinge de alte instanțe”** (Langacker 2008:268). *Adică între tip și instanță, primul suprimă ideea că entitatea profilată ocupa o locație particulară, distinctivă* (Langacker 2008:268). „***Instanțierea este o operație mentală – instanțele sunt instanțe concepute** care pot sau nu să reprezinte obiecte sau procese actuale*”(Langacker 2008:268)

Adică *o pisică* / *a cat* poate fi virtuală ca în exemplul Samantha dorește să aibe o pisică (*Samantha wishes she had a cat*). Deși pisica la care se face referință este o instanță ea este o instanță virtual.

Exemplu: *Pentru că Jennifer are o pisică și Julie are o pisică* (*Since Jennifer had a cat. Julie also had a cat*). „Nu are sens să întrebi unde este ea în realitate. O instanță are o locație particulară ca instanță, adică ceea ce înseamnă să fie o instanță și nu un tip” [176] (Langacker 2008:269).

Referenți virtuali și referenți la nivel de discurs

Profilarea reprezintă referința într-o concepție. „P*rofilul unei expresii este referentul său în contextul bazei sale conceptuale*. Per se, *profilarea este independentă de orice utilizare în discurs și înseamnă referința conceptuală (conceptual reference) sau referința în interiorul unei concepții (reference within a conception)* – adică reprezintă acea sub-structură identificată ca și focus al atenției în contrast cu alte fațete ale aceleiași concepții” (Langacker 2008:269).

Exemplu *osia* față de concepția roții - *roata* - este o formă de a atrage atenția asupra acestei părți a concepției roții, o modalitate de a genera o referință la această parte centrală.

”Pe de altă parte la nivel de **discurs** *un nominal profilează o instanță ancorată a unui tip pe care o identifică ca și referentul său”* (Langacker 2008:270). La nivel de discurs două expresii au același referent discursiv (Langacker 2008:270).

Referenți virtuali și ancorarea în lumea “reală”

[175] “The greater specificity of an instance vis-à-vis a type may thus be limited to the very fact of its being conceived as an instance” (lang 267).

[176] “when it is said that instances have a particular location, this characterization pertains to the very idea of an instance: what it means to be an instance rather than a type” (lang 269).

”Profilul unei expresii este referentul acesteia în contextul bazei sale conceptuale – este substructura identificată ca focus al atenției în contrast cu alte fațete ale aceleiași concepții” (Langacker 2008:269). Referința la nivelul discursului (utilizăm aceleași expresii nominale pentru obiecte din lumea reală, dar și pentru unicorni, jedi, hobbits – entități care există în o lume reală, imaginată sau posibilă). *Indiferent despre ce lume vorbim facem referință la entități care sunt numai* ***virtuale*** *(sau fictive) decât la unele care există actual* [177] (Langacker 2008:270). Nominale care disting o instanță ancorată a unui tip ca și referentul lor; proprietatea lor particulară este că profilează o instanță **virtuală** mai degrabă decât una **actuală**. „*Distincția –* ***instanță virtuală /vs/ actuală*** *– depinde de spațiul mental pe care-l ocupă o instanță ... putem spune că o instanță virtuală este “conjurată” pentru un scop special limitat și nu are un alt status în afara spațiului mental asociat acestui scop* „ [178] (Langacker 2008:271).

Exemplu:

a/ Dacă ar avea ***un Porsche*** *ar învăța să conducă*
b/ ***o osie*** *(hub) este parte* ***a unei roți***
c/ ***orice hobbit*** *are* ***un unicorn***
d/ nu am ***nici un fel de animal de companie*** *(pets)(I don’t have any pets)*

a = situatie ipotetică contrafactuală (*counter to fact*).

b = o afirmație generică unde referenții sunt chemați ca elemente într-o situație virtuală invocată ca o caracterizare generală a unor asemenea obiecte.

c = o afirmație generică despre o lume imaginată.

d = neagă existența și atunci nu menționează nici un fel de animal de companie (stabilește un referent la nivel de discurs).

toate expresiile de mai sus au și pronume coreferențiale

a/ ... o ... pe ***ea*** *la biserică*
b/ ... al ***cărei*** *parte este*
c/ .... și crede că ***el îl*** *ingrijeste cu atenție*
d/ ... și astfel nu trebuie să ***îi*** *îngrijesc.*

Aumont adoptă o poziție opusă și vorbește despre faptul că el înțelege referentul cinematografic ca fiind “o categorie, o clasă de obiecte” și nu o instanță ancorată a unui tip (Aumont 2008:72). [“Consistă în categorii abstracte care se aplică realității, dar care pot la fel de bine să rămână virtuale sau să se actualizeze într-un obiect particular”]. Fotografia unei pisici nu are ca referent pisica particulară care a fost aleasă pentru fotografie, ci are ca referent mai degrabă întreaga categorie a pisicilor [“trebuie distins între actul de fotografiere care are nevoie de o pisică particulară și atribuirea unui referent imaginii văzute de către cel care sau cei care o privesc”]. Un obiect este fotografiat sau filmat ca și reprezentant al categoriei la care aparține. Referentul unui film de fictiune nu este turnajul, ci un tip verosimil. De exemplu, un tip verosimil de cal sălbatic în cazul unui film al cărui personaj principal era un cal.

”Putem vorbi despre lumi imaginare la fel cum vorbim despre lumi înțelese ca “reale”. Utilizăm aceleași expresii nominale pentru oameni, pisici, dar și hobbits și jedi. Referenți discursivi nu sunt restrânși la entități care actual există în lumi posibile, reale sau imaginate. *Indiferent de lumea despre care vorbim, facem referință la entități care sunt numai virtuale (ori fictive) mai*

[177] “whatever world we choose to talk about, we commonly refer to entities that are only **virtual** (or fictive) rather than actually existing”, “nominals that single out a grounded instance of a type as their referent. Their special property is that they profile a **virtual** instance rather than an **actual** one” (lang 270).

[178] “The distinction – **virtual vs actual instance** - hinges on the mental space an instance occupies … we can say that a virtual instance is “conjured” up for a limited special purpose and has no status oustside the mental space associated with that purpose” (lang, 271).

degrabă decât actual existente” [179] (Langacker 2008:270). „Instanțele unui tip pot fi virtuale sau actuale în funcție de spațiul mental pe care îl ocupă o instanță (*o instanță virtuală este conjurată pentru un scop limitat și nu are alt status în afara spațiului mental asociat acelui scop*). Exemplul cu Porsche (a) invocă un spațiu mental care reprezintă cum ar evolua realitatea începând de la o situație care este atât ipotetică cât și contrafactuală” (Langacker 2008:271).

Exemplu

I b si c desemnează situații virtuale care constituie ceea ce e comun abstras din situații actuale, (Langacker 2008:271).

Ex b = *A hub lies at the center of the wheel it is part of*
Ex c = *Every hobbit who owns a unicorn believes he takes good care of it*

Ancorarea și concepția “realității”

”Când vorbim despre lume atunci nu ne punem ***întrebarea referitoare la un obiect “există?”, ci “despre care obiect e vorba?”****. Grija epistemică principală nu este existența, ci* ***identificarea*** (Langacker 2008:296). Astfel, ancorarea nominală se centrează pe problema direcționării atenției la un referent particular dintr-o mulțime (*pool*) de candidați eligibili” (Langacker 2008:296). „**Pentru verbe** problema stă invers. Ne punem întrebarea asupra existenței – evenimentele prin natura lor nu durează - nu identificarea este problema epistemică, ci **dacă evenimentul are loc; dacă există el**, (condiția evenimentului în relația cu ocurența sa actuală sau potențială)” (Langacker 2008:296).

”Fiecare individ dezvoltă o **concepție a realității** ; interacțiunea lingvistică e o formă de negociere și de ajustare a ei ; *concepțiile de realitate au un teren comun centrat pe realitatea imediată a ancorării (ground) în sine – aici și acum al situației de vorbire* [180] . Pentru fiecare situație pe care o descriem *există o nevoie de a-i indica statutul epistemic. Terenul de ancorare și concepția de realitate a vorbitorului funcționează ca puncte de referință pentru judecățile epistemice exprimate de către elementele de ancorare* „ (Langacker 2008:297). „Ceea ce contează ca “realitate” în aceste condiții este orice lucru care poate fi prezentat ca și conținutul unei propoziții ancorate. Orice lucru cuprinde evenimente și situații stabile (ocurențe fizice), dar și – pentru că acceptăm ca reală existența altor conceptualizatori ale căror concepții ale realității diferă de ale noastre – conținutul altor conceptualizări, nivele de concepție (*layers of conception - each representing the content of the next*) sunt acceptate ca reale” (Langacker 2008:297).

”O ocurență construită imaginativ poate fi concepută ca reală de către vorbitor și prezentată ca reală prin ancorarea propozițională (clausal grounding) ... (lumi imaginare din filme, romane, mituri etc) *ceea ce contează ca realitate pentru scopul lingvistic este* ***ceea ce vorbitorul concepe ca fiind real***”(Langacker 2008:297).

De ex ***gândul mi-a zburat din cap***, descrie pentru vorbitor ceea ce s-a întâmplat în realitate.

“Realitatea invocată în propoziții (clauze finite) ca bază pentru o judecată epistemică nu este, în consecință, de identificat cu “lumea reală” sau cu lucrurile considerate “reale” într-un sens comun, nonlingvistic, ci cuprinde întreg spectrul ocurențelor concepute la care aparțin aceste judecăți, așa cum sunt exprimate în propoziții finite” (Langacker 2008:298).

---

[179] “We can talk about imaginary worlds as easily (and in the same way) as the one regarded as “real”. We use analogous nominal expressions in referring to either girls, boys, cats, and dogs or to unicorns, dragons, hobbits, and jedi…. Crucially, discourse referents are not restricted to entities that actually exist in a real, imagined, or possible world. Whatever world we choose to talk about, we commonly refere to entities that are only virtual (or fictive) rather than actually existing.” (Lang, 270).

[180] “the ground and the speaker’s conception of reality function as basic points of reference for the epistemic judgements expressed by grounding elements” (lang 297).

”Realitatea concepută este ceea ce conceptualizatorul acceptă în mod curent ca și o informație stabilită (established knowledge). *Ancorarea clauzală indică statutul ocurenței profilate în relație cu o concepție de realitate.* **Vorbitorul este conceptualizatorul relevant** (Langacker 2008:298). Când spun *Jill este gravidă* indic faptul că graviditatea ei este parte din concepția **mea** de realitate și a nimănui altuia (Langacker 2008:298).

Ancorarea este o chestiune de apreciere / judecare a vorbitorului. “*O afirmație (pentru care vorbitorul își asumă o responsabilitate) nu este la fel ca o propoziție – este mai degrabă un fel de act pentru care o propoziție poate fi utilizată.* Numai în contextul acestui act concepția de realitate invocată de către ancorarea propozițională este în întregime identificată cu cea a vorbitorului actual”... “dacă vom considera o propoziție în izolare, fără un context mai larg de identificare, conceptualizatorul invocat pentru ancorarea propozitională nu este decât virtual” (Langacker 2008:298) [181] . ***„O propoziție finită izolată – fără un context mai larg de indentificare – atunci conceptualizatorul invocat pentru scopul de ancorare este virtual*** (Langacker 2008:298).

Multe propoziții pot fi utilizate în contexte de genul (*După ce spune Jack, Jill e gravidă; Bănuiesc că Jill e gravidă, dar nu știm încă*; N*u e cazul ca Jill să fie gravidă*; *Jill e gravidă – sigur, mai spune-mi încă una*).

În acest sens se poate citi fraza lui Metz conform căreia „orice film e un film de ficțiune”. De aici și dificultatea documentarului de a propune un set de indici de cauțiune de responsabilitate pentru o lume reală. Obiectele, entitățile și evenimentele reprezentate în film sunt conceptualizate în domeniul lor de manifestare semantică. Ele sunt noduri de acces profilate și ancorate la un domeniu semantic dat, un sistem descriptiv. Dar și filmele realist clasic narative conceptualizează o realitate virtuală propusă spectatorului. Fără un statut ancorat epistemic sunt și filmele de tipul *8 ½* care fac o buclă autoreferențială. Statutul de ancorare al imaginilor este, cum vom vedea mai departe, ambiguu: nu știm frecvent dacă aparțin unei instanțe auctoriale diegetice sau regizorului care realizează filmul. În acest sens mecanismul seamănă cu cel al „*unitarității*” descrise de Leonard Suskind în care un sistem își pierde punctul de referință inițial în favoarea a două posibile căi către un punct de origine.

A3.2. Orientarea atenției

A3.2.1. Mecanismul atenției – Mircea Miclea

”Procesul atenției este o schimbare a conștiinței pe care o avem asupra lucrurilor. *Atenția își poate schimba focalizarea de 10 -15 ori pe secundă față de mișcarea ochilor care are loc de 3-4 ori pe secundă. Ia 120 de milisecunde pentru a schimba locația privirii și 30-40 milisecunde pentru a schimba atenția vizuală*. Atenția este un mecanism care creează o schimbare a ariei de vizualizare către mai mic sau mai mare (un zoom înainte și înapoi și un pan stânga și dreapta). Această arie este un domeniu continuu perceptual sau conceptual care o oferă o reprezentare mentală a unui spațiu geometric sau este o hartă mentală a unui spațiu abstract”. „Ea face ca ceea ce e neclar și ambiguu într-un punct din spațiu să devină mai clar și mai pregnant și face ceea ce e în jur temporar să fie mai puțin distinct sau non vizibil” (Branigan 2006:61-2)

”Dirijăm privirea (sacadele) în funcție de atenție (Miclea 2003 :108), dar avem și posbilitatea de a procesa informațiile parafoveale prin comutarea atenției în condiții de imobilitate a privirii (Miclea 2003 :108).

[181] “A statement (for which the speaker takes responsibility) is not the same as a finite clause – it is, rather, one kind of act for which a finite clause can be employed. It is only in the context of this act that the reality conception invoked by clausal grounding is fully identified with that of the actual speaker”, … if we consider a finite clause in isolation, with no larger context to identify it, the conceptulizer invoked for clausal grounding is only virtual” (Langacker 2008:298).

1/ o mulțime de procese ascendente selectează informația sau itemii care urmează a fi procesați mai laborios (intensitatea, frecvența sau caracterul neuzual la stimul – atenție involuntară) și o serie de procese descendente (valoarea motivațional-adaptativă a informației, relevantă în raport cu baza de cunoștințe – atentie voluntară), fie în funcție de necesitatea asigurării coerenței comportamentului (Miclea 2003 :129) activează anumite mesaje sau unități cognitive. Acestea, prin inhibitie laterală, reduc nivelul mesajelor concurente. Atenția este un efect al activării și inhibiției laterale a unor mesaje.

2/ Atenția este prelucrată de un ansamblu de structuri neurobiologice ce se distribuie pe mai mulți moduli cognitivi (Miclea 2003 :129).

3/ Atenția operează asupra configurațiilor complexe ale imaginii 3D deja constituite (Miclea 2003 :113 ; 129).

Mesajul este procesat – în mai mare sau mai mică măsură (atenuat) în funcție de capacitatea sistemului cognitiv și de cerințele sarcinii (Miclea 2003 :113). *Filtraj timpuriu* (Broadbent, 1958): selecția informației se face la nivel procesare primară a informației pe baza caracteristicilor fizice ale stimulului : intensitatea, frecvența, locația sau modalitatea senzorială (Miclea 2003 :115). Dar există și o prelucrare semantică inconștientă a informației (Miclea 2003 :116). *Filtrajul târziu*: mesajele cu valoare motivațională sau relevante pentru sarcină sunt obiectul unor procesari mai laborioase iar celelalte sunt ignorate (deși parțial procesate semantic) (Miclea 2003 :117). *Filtre atenuate*: filtrul atenuează semnalele recepționate procedând la selecții succesive la diverse niveluri ale procesării informației (Miclea 2003 :118). Pentru neoconexioniști este vorba de o *alocare prioritară a resurselor cognitive în funcție de sarcina mai complexă sau în funcție de gradul de noutate*. Odată cu activarea se produce o inhibiție a stimulilor nerelevanți, neinteresanți ("*cu cât valoarea de activare a unei unități este mai ridicată, cu atât mai inhibate sunt restul unităților*" (Miclea 2003 :120). Ipoteza unor resurse cognitive diferențiate pentru diverse tipuri de procesări sau informații – specifice fiecărei modalități senzoriale sau tip de informație (Miclea 2003 :122). Atenția este determinată de necesitatea asigurării coerenței comportamentului – cheltuind minimum de resurse pentru un maxim de rezultate (Miclea 2003 :123). Focalizarea atenției înseamnă "activarea succesivă a unor unități cognitive sau sporirea lor" (Miclea 2003 :129).

A3.2.2. Ce face atenția

a. scanează conturul obiectelor, forma
b. scanează mișcarea

Atenția este involuntară și produsă de către:

- imagine
  1. noutatea ei
  2. complexitatea / nonpredictibilitatea formei / numărul de fețe în patern vizual
  3. incongruitatea /vs/ modelul așteptat
  4. contrastul de luminiscență
- presiunea timpului
- schimbarea obiectivulului de muncă (sarcina sau *task*)
- zgomotul de fond continuu
- apelarea numelui său

Atenția cotidiană diurnă: în creștere de la 0 à 12h pm, trecut capul de ora 12 zi memoria imediată scade.

A / cresc dimensiunile aparente ale obiectului la care suntem atenți.
B / avem tendința de a privi acolo unde ne gândim.

Etapele :

1. Formarea unității perceptive (*gestalt*)
1. spațiale
2. temporale

Formarea unui grup în funcție de : similaritatea (de culoare; de strălucire și de formă); proximitatea și discriminarea elementelor. Atenția e mai ușor atrasă de o unitate perceptivă naturală.

2. Emfaza figurală în funcție de dimensiunea unității.
Câmpul vizual este împărțit între figură /vs/ fundal
Efectele :

- Conturul *aparține* figurii
- Figura este mai *aproape* decât fundalul.
- Figura este mai *impresionantă* (*impressive*) (*thing-character* /vs/ *stuff-character)*

Determinante pentru identificarea figurii:

- Dispozițiile înnăscute :
  obiectul mai *mic* -> figura /vs/ mare = fundal
  culoare *caldă* (roșu, galben) /vs/ rece
  obiect în *mișcare* /vs/ static
  conturul bogat
  stimuli *izolați*
  obiect *strălucitor*
- factorii colativi (*collatives*) ('*odd* elements stand out')
- intenții selective *'prior entry'*,
- *'pre-cuing conditions'* sau fenomenul de amorsare
  O țintă desemnată în avans tinde să fie mai rapid figura în fundal

3. Recunoașterea :

- Simultană la diferente niveluri
- Tendința de a codifica experiența în obiecte și nu în dimensiuni

4. Interpretarea, una singură într-o dimensiune dată

- Interpretarea completă a unui obiect / eveniment este un *'bunddle'* de interpretări parțiale
- Interpretarea care este aleasă depinde de activarea prealabilă cea mai importantă.
- Consemnul de lectură induce o stare de *'response readiness'*
- Una din multiplele interpretări ale obiectului controlează alegerea unui raspuns voluntar.

A3.2.3. Ce atrage atenția

- intensitatea stimulilor (ambalajul țipător ; intensitatea culorii sau a semnalui sonor)
- dimensiunea (pagina cu fonturi mari ; cutii mari cu volum important ; cu cât mai mare cu atât mai bine)
- contrastele (figură /vs/ fundal ; femeie pe fundal de bărbați)
- repetiția (în context plictisitor un mesaj scurt și repetat e mai eficace decât un mesaj lung o dată)
- mișcarea (mobilitatea panourilor ; semnalele intermitente)

(*http://www.youtube.com/watch?v=iWg0cWFQiiY* : fenomene de atragere a atenției cu ajutorul mișcării în trucuri de iluzionism; de exemplu în cazul „alba-neagra”)

- familiaritatea /vs/ noutatea (obiectul familiar/nou în context nou/familiar).

A3.2.4. Dirijarea atenției în film – Bordwell, Carroll, Grodal

Dirijarea atenției este un scop crucial al filmului [182] . Filmul prefocalizează atenția spectatorului. „*Când vedem un film îl vom percepe la un anumit nivel conceptual ca și regizat (directed) de către privitor și/sau vorbitor (addresser) prin programare cu ajutorul schemelor narative, cadrarea, zooming, și alte procedee de indexare care indică formate de atenție”* (Reisz and Millar 1968:213 sq; Carroll 1988:199 sq apud Grodal 1997:66). „Ochii au sacade - 3-4 pe secundă - pentru a aduce fovea în dreptul țintei de urmărit. Ochii pot deasemenea urmării ținta continuu. Sacadele și urmărirea sunt ghidate de un scop determinat de viziunea periferică și de alte sisteme perceptive, audiția. “*covert attentional system*” care ghidează mișcările ochiului. Privirea este ghidată de o **hartă cognitivă**.” (Bordwell 2005:39). Recunoașterea formelor umane într-un patern de lumini aflate în mișcare. Luminile sunt atașate unui corp uman care, îmbrăcat în negru, se confundă în decorul negru. În decor sunt deasemenea, dispuse lumini pe o dispoziție aleatorie, Dacă luminile atașate unui corp uman se miscă odată cu corpul acestuia atunci recunoaștem [UN CORP UMAN IN MISCARE], ceea ce este produsul unei funcții top-down.

Tacticile de punere în scenă cinematografice sunt căi de a organiza atenția și traseul ei (o linie de minimă rezistență) care se impun oricărui spectator (Bordwell 2005:39).

Exemple

http://www.theinvisiblegorilla.com/gorilla_experiment.html ; the eye’s mind: Experimentul lui Christopher Chabris și Daniel Simons de *inattentional blindness* unde atenția este ghidată de consemne de lectură top down. Variantă la adresa *http://youtu.be/vJG698U2Mvo* (video test de atenție cu mingea și gorila).

http://www.davidbordwell.net/blog/?p=12332 / Articol cu pictura lui Ilya Repin, *They Did Not Expect Him*, 1884 din cartea lui Yarbus unde paternal de scanare a tabloului este determinat de așteptările narrative.

http://www.davidbordwell.net/blog/2011/02/14/watching-you-watch-there-will-be-blood/ vizualizarea atenției la vizionarea unei scene din *There will be Blood* (video 39464302 și video 39748243). Watching you watch THERE WILL BE BLOOD : *http://www.davidbordwell.net/blog/?p=12417* ; (fata în față și vizualizarea unei scene)

Măștile și formele de iris au o funcție similară de ghidare a atenției spectatorului. Exemplu: Abel Gance (*La Roue*, 1923) unde este folosit intens irisul.

Cubitt (2004 :50) vorbește de faptul că elementele de „discriminare a centrului de focalizare” de genul cadrarea pe detaliu, irisul, scurtarea focalei și adâncimii de câmp, cadrele în cadru sau măștile de genul perdele sau suprafețe care blochează privirea, măștile, filtrele pentru că formează un spațiu off-cadru și locuri obscure în câmpul vizual provoacă totodată și intuiția unei „lumi ce se întinde sub, dincolo sau în fața a cee ce face vizibil cadrul”. Observațiile citate aici susțin ideea că elemente de construal, de matrice cognitivă sunt dispersate într-un continuum ce începe cu compoziția punerii în scenă și se continuă cu dispozitivele de cadrare cinematografică. Lumea imaginară cinematografică (spațiul 3D diegetic) este rezultatul unui travaliu asupra indiciilor ce pot fi situați în punerea în scenă a profilmicului și în zona operațiilor filtrului cinematografic al camerei de filmat (de exemplu, lungimea focalei utilizate) și a alegerilor de cadrare. Acești indici sunt etalați dea lungul unui continuum ce poate fi retrospectiv situați în domeniul punerii în scenă, profilmic, diegetic sau cadrarea ori montajul. Niciunul dintre acești indici nu sunt mai mult sau mai puțin cinematografici decât ceilalți. Altfel spus nu există o esență a cinematografiei situată exclusiv într-o zonă sau alta a indicilor vizuali.

[182] „movie makers seek devices that virtually guarantee that the audience will follow the action in the way that the filmmaker deems appropriate” (Carroll 1996:144).

Pentru Cubitt (2004 :49-50) în particular apariția unei tăieturi (o margine) și a saltului de la un plan la altul ori de la o „vedere" la alta generează construcția unei hărți mentale ce face liantul dintre ele și concepe o lume, o diegeză, un spațiu de obiecte etalate în 3D [183] .

Cadrarea variabilă și narațiunea erotetică la Carroll

Pentru Carroll (2008) planurile cinematografice incluse în secvența de montaj comunică prin **gestionarea atenției** (*attention management*), prin orientarea ei către obiect, acuitate și cadența în succesiunea imaginilor (Carroll 2008:119 sq) [184] . *Dimensiunea și durata unui plan* ne alertează asupra semnificației obiectului relevant în configurația narativă sau argumentativă a ansamblului. Punerea în secvență cinematică angajează trăsături cognitive și perceptuale care sunt deja implementate în noi, înainte de prima expunere la imaginile cinetice și le mobilizează pentru a face semnificație din distribuția pe ecran a stimulilor (*array*) (Carroll 2008:123). **Cadrarea variabilă** (*variable framing*) este instrumentul de ghidaj al activității cognitive (Carroll 2008:124 sq) (Carroll 1996:85 sq). Ghidajul, mai concret, este realizat prin **indexing** (indexare sau deplasarea continuă a camerei de filmat ori prin tăietura de montaj către un obiect), prin **bracketing** (prin punerea între paranteze a ceea ce este relevant și exluderea în afara cadrului a ceea ce nu este relevant) și prin **scaling** (prin schimbarea dimensiunii obiectului). Imaginea de film este o **reprezentare pictorială în mișcare** (*moving pictorial representation*) (Carroll 1996:81) iar filmul își dobândește puterea de captare a atenției spectatorului prin narațiune. Filmul prin narațiunea **erotetică** (în care o secvență creează așteptarea unui răspuns) captează angajamentul spectatorului (Carroll 1996:89). Focalizarea asupra ceva „relevant" este dictată și de integrarea logicii întrebare-răspuns din acest tip de narațiune [185] . Găsim premizele afirmațiilor lui Carroll și Cubitt în studiile asupra percepției ale lui Julian Hochberg (v infra *mișcarea și planul cinematografic – Hochberg* și supra *percepția și harta mentală - Hochberg*).

Cadrarea variabilă la Grodal

Formatul și vectorul imaginii de film va da, până la o limită, indici pentru atenție (*cue attention*) ce indică o omologie între experiența-filmului și o curgere perceptuală de tip viață reală (Grodal 1997:63). Ochii și vizualizarea au un punct de origine, o direcție și o focalizare care subliniază anumite fenomene și exclud altele: ca o lumină de lanternă care poate fi focalizată (Eysenck and Keane 1990 apud Grodal 1997:62). *Camera de filmat mimează această configurație: ea are un punct de origine și o direcție sau un vector. Ceea ce este văzut poate fi filtrat: putem da o mai mare prioritate unui fenomen față de altele în câmpul vizual*; o *atenție controlată non-optic*, "*mental enlargement*" (Grodal 1997:62). *Input vizual este format din indici pentru construcția unui timp-spațiu dinamic și apoi imaginea statică (stills or pictures) este un caz special de construcție a aspectelor non-dinamice ale spațiului-timp* (Gibson 1986:294, apud Grodal 1997:63). Un model spațial cuprinde și timpul; ceea ce este „mascat" în spațiu este „mascat" și în timp. Recadrarea servește la refocalizare și la redirecționarea atenției. O anumită lungime focală a lentilei va masca anumite fenomene și va focaliza atenția vizuală către altele. Limitarea tipică în film și televiziune nu e spațială, ci temporală: "ce e dincolo de acest acum temporal?"

Indicii vizuali ne permit să facem modele mentale ale spațiului, obiectelor, mișcării și altele. Spațiul nu este imaginat ca oprindu-se undeva în atenuarea sa (*fade*). Obiectele nu sunt percepute ca "tăiate" de către câmpul vizual. *Nu vedem un "fragment de copac" ci un "copac" ce își dobândește semnificația ca fiind un aspect al "conceptului de copac" – unde aspectele văzute cu o anumită rezoluție au o mai mare proemință sau relief (salience) decât aria unde are loc atenuarea vizuală.*

---

[183] „Framing and compositing create diegesis, the properly Imaginary world" (Cubitt 2004:50)

[184] "the moving picture maker articulates her own intentions to the audience by guiding our attention" (Carroll 2008:122).

[185] „Earlier narrative scenes raise questions, issues, or possibilities that are answered or actualized by later scenes." (Carroll 1996:96).

Zona din afara atenuării există ca un număr de presupuneri non-conștiente. Cadrul nu este o limită ci un suport pentru focalizarea atenției. (Grodal 1997:63).

A3.2.5. Rețele de asocieri și amorsarea ca dirijare a atenției – Torben Grodal

”Asociațiile permit formarea de *gestalt* și scheme de asociere superioare care au o proeminență și *o semnificație simțită (felt significance) mai mare decât părțile componente*: simetrii percepute în muzică, aliterații sau structurări vizuale în grafică (vezi reificarea la Langacker). Alte asociații sunt simțite ca și dotate cu semnificație (atunci când: ușa, zidul, fereastra, acoperișul devin o casă). Î*n cele două cazuri mecanismul de asociere e similar iar simțămintele de intensități concomitente cu formarea asocierii vor fi gradualități ale aceluiași tip de simțământ (feeling) de semnificație (significance) fie că sunt asocieri pur perceptuale, asocieri estetice, fie sunt asocieri între elemente propoziționale”* (Grodal 1997:64) [186] .

Mecanismele de asociere au trei aspecte: stabilesc conecții; *chunking* (formează grupuri : *gestalts*, structuri) și etichetează. Datorită modularității minții și a procesului de procesare paralelă a cortexului o serie de configurații și paterne sunt procesate conștient și sunt aflate sub o procesare mai intensă atențională iar o alta se află în zona de procesare inconștientă. Trecerea de la o zonă la alta este fluctuantă și între cele două zone există legături constante.

Gruparea formează un fenomen, un concept sau o schemă, pentru care trăsăturile asociate și aspectele componente sunt determinante. Un format și o focalizare de atenție vor prefera un concept sau o schemă dată, dar asociațiile concept-centripete nu vor elimina asociațiile dintre trăsături care sunt organizate într-un concept nou sau diferit. Atenția sau focalizarea dată către un concept sau schemă la un anumit nivel nu înseamnă că trăsăturile componente au dispărut din conștiință. Ele sunt activate, dar determinarea lor, concept sau schemă nu are o proeminență conștientă. O rețea de asocieri poate fi activată cu o **amorsă** (***priming***) care facilitează operațiile asupra rețelei activate (Grodal 1997:65). Un fenomen poate activa o rețea de asociații la nivel non-conștient. Un fenomen poate activa și teme ori cadre propozitional/abstracte superioare, dar egal non-conștiente (Grodal 1997:66). *O rețea asociativă poate fi legată și de așteptări narative*. Cititul și văzutul unui text poate depinde de recunoașterea intențiilor și scopurilor personajelor iar direcția intențiilor-personajelor activează rețele asociative chiar când scopurile sunt invizibile (Grodal 1997:67). *Amorsarea și dirijarea atenției sunt unele din principalele instrumente ale producătorilor de filme* (Grodal 1997:68).

Procesarea informației în ficțiunea vizuală are o temporalitate aflată într-o ordine secvențială. Cititorul ține active cea mai recentă propoziție și propozițiile care sunt de ordin superior într-o reprezentare ierarhică a textului (van Dijk 1980, van Dijk and Kintsch 1983, apud Grodal 1997:68). Un fenomen perceput va reprezenta un set de trăsături care pot fi percepute de mai multe feluri în funcție de „contextul” sau „cadrul” (Goffman 1986), „dominanta” (Eisenstein 1949:64 sq), sau „macropropozițiile din macrostructuri” (Van Dijk 1980; van Dijk și Kintsch 1983) ale fenomenului în cauză.

Exemplu de amorsă și de categorizare care este amorsată de o secvență (primul element va determina câmpul de așteptări care vor amorsa așteptările elementelor următoare) (Mayer 1983:67 apud Grodal 1997:68) (despre amorsă în capitolul Module – procesările neuronale subcapitolul *Amorsarea* (priming))

Exemplu:
Skyscraper, cathedral, temple, prayer
Amorsa este clădire și, eventual, înaltă, dar nu și legătura cu religia
Cathedral, temple, prayer, skyscraper
Amorsa întărește amorsarea trăsăturii de caracter religios al clădirii

[186] “A series of characteristic and similar shots in a film might, for exemple, be associated by the viewer, and this will create an intensity of association similar to that of ‘meaningful associations’ […] will possibly trigger an effort to interpret in order to conveu full meaning to the associations” (Grodal 1997:64-5).

”O *secvență dată va selecta un anumit nivel și sistem și îl va așeza în focalizare (prim plan) dar acest nivel va fi ancorat în alte rețele asociative cu o activare mai redusă și cu o partiționare a atenției mai redusă (de fundal) (Grodal 1997:69). Un nivel poate fi acela de tensiune (tension) și altele secundare, în fundal, pot fi nivele de saturare*.” (Grodal 1997:69)

Exemplul film din *Dressed to Kill* (Brian de Palma, 1980) unde concomitent are loc, în prim planul acțiunii, o investigație detectivistică și, secundar, un discurs decorativ pornografic care este „activat în fundal într-un mod saturat” (care evocă asociații) (Grodal 1997:69).

A3.2.6. Privirea deictică - "*deictic gaze*"

Planul A = o persoană privește /vs/ planul B = obiectul privit

Un personaj privește către un off-cadru. Privirea deictică a personajului atrage atenția, ancorează și presupune spațiul diegetic și creează un nou spațiu mental. Privirea deictică este un element de referință și de ancorare. Dintr-un alt punct de vedere un element de punere în scenă – personajul și privirea sa – provoacă așteptarea volumului spațial diegetic și susține schema plan / contra-plan (*shot/counter-shot*) (care, în lipsa acestui starter conceptual, nu ar putea să aibe semnificație).

Limbajul natural conține o schemă similară de contact “invizibil” sau “virtual” între un subiect şi un obiect. În construcțiile verbale (*clausal*) similare subiectul înțelege obiectul stabilind un fel de „contact mental” cu acesta (Langacker 2008:368).

Exemplu: *I (saw/liked/remembered/imagined) the painting*

Schemele activate sunt *modelul de scenă* și *aranjamentul de vizionare implicit*. Planul A: o persoană se uită off-cadru și planul B: obiectul la care se privește. Este elaborarea unei practici perceptive naturale, comune: aceea de a urmări direcția privirii interlocutorului către obiectul către care acesta indică [187] . *Calea trasată de către o privire deictică conține și așteptarea ca privirea să fie urmată de obiectul privit* (Carroll 1996:129). Via un efect Kuleshov planul B, cel care reprezintă obiectul, aduce informații emoționale asupra subiectului care privește. Planul B poate fi obiectiv sau poate fi interpretat ca și un POV. Planul B oferă informații asupra persoanei care privește și asupra emoției sale [188] . Deasemenea, planul A este un plan de *reacție (reaction shot) și informația asupra emoției este oferită înaintea planului B. Planul A prezintă o arie de emoții caracterizate sumar iar planul B specifică afectul particular evocat care a fost amorsat de planul A* (Carroll 1996:132). Scanarea planului B are loc în funcție de așteptările evocate de A; un ghid asupra ceea ce este relevant în B. (Dreyer, *Vampyr*, 1931 este considerat de Carroll ca fiind ambiguu din cauza inexpresivității protagonistului, David Grey). Modelul este cel din mecanismul *e-site* (v infra cap. Montajul / Parametrii construcțiilor simbolice (*e-site*) – GC).

Exemplu: John Carpenter (*Assault on Precint 13*, 1976) (1:03:45 – 1:04:44) față în față și privirea către un obiect exterior care însă nu este adiacent sau neclar poziționat față de protagoniștii filmului (1:13:36 – 1:14:25).

Exemplul de montaj față în față cu planuri din diverse filme: Reiner, *Dead Men don’t Wear Plaid*, 1982 (36:32 – 37:05), (43:24), (1:04:38), (1:09:28).

Profilul feței umane indică direcția către o țintă. El stabilește o linie virtuală de localizare și prezența posibilă a unui obiect. *Profilul indică un vector dinamic : o linie de deplasare virtuală.* Mișcarea este dedusă în urma unei inferențe: "invisible displacements". Astfel, Bordwell (cap.

[187] „point-of-view editing as an automatization, via editing, of our own n atural perceptual reaction to track a glance to its target „„ „ we somehow take it as objectifying our own (would-be) perceptual responses.”, „ a representation of perception.” (Carroll 1996:127).

[188] „ „the function of the point/object shot is to supply the viewer with the cause or object of the character's emotion in order to specify that emotion in a finegrained way.” (Carroll 1996:131).

continuity editing, Bordwell 1986:211 sq) vorbește despre faptul că “calitatea direcțională a liniei privirii (*eyeline*) creează o *continuitate spațială puternică*. Pentru a te uita la un obiect acel obiect trebuie ca el să fie *aproape* de privitor” (Bordwell 1986:213) și “*potrivirea privirii (eyeline match) poate fi util pentru a da un grad de narațiune restrânsă*. Asemenea tăieturi de montaj ne permit să împărtășim aria de cunoaștere momentană a unui personaj” (Bordwell 1986:213), dar și spațiul mental al personajului său, să împărtășim modul său de conceptualizare.

Fenomene similare au loc în jocurile de roluri ale copiiilor : și “eu eram în această postură” și “eu făceam asta” ; cadrări care reprezintă din exterior (cu personajul figurat în cadru) ceea ce știe și vede aceasta (punctul meu subiectiv de percepție reprezentat obiectiv = în care se vede și personajul „eu”). Lingvistic fenomenul se manifestă ca discurs indirect liber: “el i-a spus: vino aici” sau indirect “el i-a spus să vină aici”. Langacker analizează posibilitatea lingvistică de a adopta fictiv o locație de vizualizare (*vantage point*) nonactuală pentru a descrie o situație din perspectiva unui alt individ ; “imaginează-ți cum ar arăta scena dacă ai fi acolo / *imagine what the scene would like from there*”

Ex *if you were standing over there, the tree would be in front of the rock* (Langacker 2008:76).

A3.2.7. *Deictic gaze* în schema *over the shoulder*

Atenția mutuală a participanților la dialogul vizual

Cele două planuri reprezintă conversația a două personaje fie prin succesiune de *single* (prim plan) fie *over the shoulder* . Bordwell (2007:327 sq) compară comportamentul vizual în situațiile cotidiene de dialog și în situațiile de dialog cinematografic. *Dacă privirea insistentă semnalează în contextele naturale agresiune sau afinitate sexuală profundă în film însă personajele se uită rar în altă parte atunci când își vorbesc unul altuia* (Bordwell 2007:329). A nu privi pe celălalt capătă înțelesul de evaziune, ascundere sau lipsă de interes. *Prototipul cinematografic este o atenție mutuală la situația dată între personaje sau la situația descrisă.* Un semn al dramei ficționale ar fi faptul că personajele se privesc intens. A sparge un contact de privire înseamnă a face o afirmație. Câteodată ochii care nu clipesc sunt inumani iar clipitul ocazional umanizează. Clipitul poate puncta schimbul unghiului privirii sau pentru a înregistra o reacție la ceea ce spune. (Insistența de astăzi pentru *single*, mai ales pentru cadrele apropiate, par să ceară actori care pot să-și stăpânească clipitul). O funcție a montajului plan/contra-plan este de a accentua paterne de comportament conversionațional de luat al cuvântului pe rând. Performanța actorului stilizează interacțiunile normale umane; amplifică comportamentul pentru înțelegerea noastră. *Simplificarea punerii în scenă a stărilor psihologice este amplificată de către cadrare, lumină, culoare, montaj și alte tehnici cinematografice*. Un plan apropiat poate să dezambiguizeze direcția privirii. *Convențiile sunt construite din regularitățile acțiunii umane* (Bordwell 2007:335).

”O privire generează o povestire fiind o măsură a achiziției cunoștințelor atât a personajului cât și spectatorului (*acquisition of knowledge*)” (Branigan 1992:53).

A3.3. Introducere - cadrul cinematografic

A3.3.1. Locația de vizualizare

Vom denumi **cadru** proprietățile formale ale unui plan fix lipsit de mișcare (*frame*) și vom utiliza **planul** pentru a desemna un cadru asociat mișcării și editării prin montaj (*shot / take*).

Cadrul introduce o **locație de vizualizare** (***vantage point***) care definește imaginea **activ**, (Bordwell 1986:162). Cadrul este un semnificant al locației de vizualizare a instanței narative și a enunțării (este *o vedere* [vedere = carte poștala]); locul de situare al camerei (vezi analiza filmului lui Dziga Vertov, *Omul cu camera* (1929), de către Jacques Aumont în *L’Analyse des films*

(2008b:125sq [189]). Cadrările lui Luis Lumiere *The Arrival of a Train at la Ciotat Station* (1895) arată că poziția camerei are un rol în compoziția imaginii și asupra percepției evenimentului filmat, dar și controlul asupra dimensiunii evenimentului de interior (expresiile faciale și gesturile) (de exemplu în *Baby's Meal* (Lumiere, 1895)) (Bordwell 1986:163).

A3.3.2. Cadrarea duplicitară

Cadrările și variațiile sale pot fi narative sau independente de narațiune (mai apropiate de o "logică spațială", v Aumont 2008b:130). Cadrările și punerea în scenă în *La Chinoise* (1967), de Jean-Luc Godard, pentru Aumont, elaborează o strategie "duplicitară" unde se formează construcția unui spațiu scenic (diegetic) și producția unui echivoc sau al unei incertitudini asupra statutului unor planuri față de acest spațiu (Aumont 208b:133). Planurile sunt aduse la numitorul comun al unui spațiu plat și al frontalității care blochează constituirea unei scene clasice. Camera de filmat pare să nu fie în interiorul cercului de personaje. Chiar dacă formează racorduri bazate pe privire, punctul de vedere rămâne exterior cercului personajelor. Camera deasemenea, pare să se deplaseze paralel cu o linie imaginară care ar uni personajele. Impresia este accentuată de ***frontalitatea*** personajelor (vezi în opoziție ***dorsalitatea*** analizată în lucrările lui Bordwell.) [31:41 – 35:27 (tigrul) – sq].

Artificiul plastic

Studiul lui Bouvier și Leutrat (1981) analizează utilizările formale ale suprafeței cadrului (iris, măști pentru umbre, fundaluri luminate "non-motivate", motive grafice, axe oblice) pentru a produce efecte de teroare, de subliniere, metaforice și emoționale în *Nosferatu* (1922) al lui Murnau (Aumont 2008b:140) sau în *The Cabinet of Dr.Caligari* (Robert Wiene, 1919) (Fabe 2004:38).

A3.3.3. Cadrarea care produce *efectul de real*

În opoziție – tot într-o analiză a lui Aumont (1980)– referitoare la *Regula jocului* de Jean Renoir (1939), ce pornește de la analiza lui Stephen Heath și se concentrează asupra construcției cinematografice a spațiului diegetic, se află analiza **efectului de real**. Pentru Heath (1976) spațiul din filmul narativ devine un loc (un „*lieu"* (fr.) sau acolo unde "events take place") prin intermediul implicării spectatorului în încrucișarea ("vectorială") punctelor de vedere și a privirilor (privirea camerei, a personajelor, a naratorului). Aumont se ocupă de relația dintre *figurare* (produsul unor coduri picturale specifice = analogia figurativă – care dă sentimentul de realitate) și *reprezentare*. *Ceea ce face din această figurare o ficțiune este inserția subiectului spectator în tablou care are ca o consecință subiectivă producția unui "**efect de real**"* (o judecată de existență proiectată asupra figurilor-personaje și care le localizează în realitatea referentului lor) (Aumont 2008b:136). Mai multe elemente concură la creația unui spațiu unitar, penetrabil și extensibil. Un spațiu cu indicii profunzimi. Un spatiu *unitar* realizat din neîncetate re-cadraje în interiorul unui plan, abundența racordurilor (mișcări, gesturi, priviri) și prin repetiția în interiorul planurilor, a unor forme recurente. Un spațiu *penetrabil* din abundența mișcărilor de cameră și neîncetatele mișcări ale personajelor. Şi un spațiu *extensibil* obținut din multiplicitatea perspectivei și profunzimii câmpului (multiplicarea șicanelor vizuale, a ușilor, culoarelor și oglinzilor). Aumont mai enumeră procedeul *racordului* (în planul secvență) și cel al *suturii* (din plan/contra-planul dialogului față'n față) (Aumont 2008b:138-9).

Exemplu *La Regle du jeu* [1:02:13 – 1:04:54] si [1:17:45 – 1:23:17]

"*Spectatorii procesează imaginile în mișcare înțelegându-le ca un set de indici pentru a percepe spații obiective și obiecte care există independent*, indiferent de poziția camerei, așa cum în

[189] Cateva analize ale cadrului – mentionate in Aumont 2008b:125sq - : Jacques Aumont despre Dziga Vertov, *Omul cu camera*, 1984; David Bordwell despre Dreyer, 1981 in *Vampyr* si *La Passion de Jeanne d'Arc*; Marie-Claire Ropars despre Eisnestein in *Octombrie*, 1976; Jacques Aumont despre la Godard in *La Chinoise*, 1980 si, din nou, Jacques Aumont despre Jean Renoir in *La Regle du jeu*, 1980.

lumea reală ne mișcăm ochii și capul pentru a obține informații cu ajutorul cărora să construim reprezentări obiective, obiecte centrate ale lumii" (Grodal 2009:241)

Pentru Collot, ***peisajul*** *în cinematograf* este un spațiu de „discontinuitate, mobilitate, fragmentare" prin indexare (re-cadrare). Peisajul este pe lângă subiect, îl înconjoară. Peisajul este obiectul „unei înțelegeri confuze și globale; el este deseori simțit și resimțit fără a fi într-adevăr văzut" (Collot 2011:155). *Peisajul este un spectacol exterior și o rezonanță interioară*. Semnificațiile peisajului cinematografic sunt „înscrise în textura însăși a planului peisagistic, în calitățile sensibile ale sunetului care acompaniază și ale imaginii care nu mai sunt disociabile la fel cum sensul unei piese muzicale nu poate fi disociată de ritmul său, de melodie și de instrumentația sa" (Collot 2011:156).

Semnificația, în perspectiva cognitivă, este echivalată cu cogniția care, imaginată ca un aisberg, are o latură sau zonă conștientă și perceptiv vizuală (deasupra apei) și o zonă parțial conștientă (inconștientă, dar accesibilă oricând unei procesări conștiente) și schematic-vizuală (sau non strict vizuală) (sub linia apei). Cogniția unui spațiu interior sau exterior presupune un continuum gradual de la zona in-cadru (vizuală, perceptivă, tensionată sub procesarea imediată a mișcării) la o zonă off-cadru (înmagazinată în module de cogniție-memorie vizuo motorii sau inferențial schematice, aflată în zona deschiderilor de asociații mentale și sinestezice). Semnificația și înțelegerea unui obiect diegetic este formată din cei doi poli ai aisbergului.

A3.4. Proprietățile cinematografice ale cadrului

A3.4.1. Expunerea fotografică – filtrul vizionării

"Planul este o diviziune materială, nu necesar una semnificantă" (Bordwell 1985:24). Tăietura de montaj dintre două planuri, atât rupe cât și leagă, producând un *efect de sutură*. (v. Infra)

Cadrul are variații expresive:

- S**ensibilitatea la lumină**: pelicula mai „rapidă" care produce efecte de mai mult contrast între alb și negru și filmul mai „lent" care formează mai mult gri, are contrastul mai slab și texturile mai evidente (Bordwell 1986:151 sq). Rezultatul este **Supraexpunerea** și **subexpunerea** peliculei.
- **Colorizări artificiale** (realizate în laborator) sau virarea peliculei spre o tonalitate sau alta ori utilizarea filtrelor (ca în imaginile fețelor personajelor care capătă o strălucire artificială, vaporoasă de tip "glamour") (Bordwell 1986:153-154). Filtrele utilizate în filmarea pe zi pentru peisaj de noapte ("*day-for-night*"). **Tinting** (se colorează ariile în tonuri de alb, deschise și se produce un fel de sepia) și **toning** (se colorează ariile închise cromatic și cele mai puțin cele deschise) ori **colorarea manuală**. (Bordwell 2008:164 sq)

Realismul materiei expresiei cinematografice este rezultatul unui număr de convenții și reguli ce variază în funcție de culturi și perioade. Realitatea nu este niciodată atinsă. Culoarea anilor 50 sau cele de la inceputul anilor 80 (pastelate) sunt astăzi marcate stilistic (Aumont 2008:95).

A3.4.2. *Lumina*

- **Calitatea** luminii (intensitatea luminii : puternică, slabă);
- **Direcția** luminii (frontal (*La chinoise*, Godard), lateral – *crosslight* – (*Touch of Evil*, Welles), spate – *edge lighting* sau *rim lighting* -, de jos, de sus);
- **Sursa** de lumină (*key light* – cea principală cu direcție vizibilă și cu umbre proiectate - și *fill light* – o lumină slabă de ambianță - și, pentru hollywood clasic și o lumină *backlight*) (și o *background* sau *set lighting*) (*High Key Lighting* – cu cele trei puncte active /vs/ *low-key lighting* fără backlight și/sau fill light).

- Filtre **colorate** de lumină (Bordwell 2008:127).

A3.4.3. *Viteza* de mișcare – obiectul în cadru

Mişcarea personajului poate avea loc cu **încetinitorul**, **ultra-rapid** și **stop-cadru**. Filmul mut are 16-20 cadre pe secundă /vs/ cinema sonor are 24 cadre/secundă, (Bordwell 1986:154). (Bordwell 2008:168). **Ramping** sau reglarea unor viteze variabile în decursul unei acțiuni.

De notat intervenția unui stop cadru la finalul filmului *De ce trag clopotele, Mitică* (Pintilie, 1981) ce indică prezența unei entități subiective, un narator al poveștii.

A3.4.4. *Relațiile* de perspectivă - din alegeri fotografice

Focalizarea și **perspectiva** (adâncimea sau aplatizarea câmpului); profunzimea câmpului (Aumont 2008:23sq).

1/ unghi mare și lentila cu lungime *focală scurtă* - **short lens** (are ca rezultat pe ecran efectul de lentilă și adâncimea campului exagerată (mai mică de 35 mm). Deplasarea de la și către cameră este rapidă. Primele filme aveau o adâncime de câmp mare.

(Exemplu (Bela Tarr – *Damnation*, 1988) – min. 06:20 – 07-40), dar și filmele lui Alexandr Sokurov. Transformare de imagine de tip expresionist cu o alungire de tip *skew* la cadrările din *Moloch* (Sokurov, 1999).

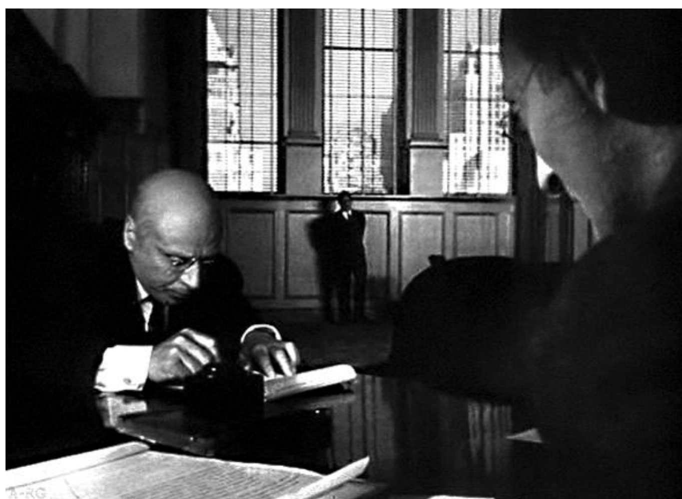
2/ unghi normal și lentila cu lungime *focală mijlocie* – **middle lens** (evită distorisunea ; 35-50 mm. Imaginea este la fel de netă indiferent de poziția în câmp a obiectului (Aumont 2008:25).

3/ telefoto și lentilă cu lungime *focală lungă* - **long lens** (spațiul apare aplatizat; adâncimea de câmp redusă; mișcarea personajului de la și către cameră durează mai mult (efect de "*running-in-place*"); perspectiva inversată (liniile de orizont se întâlnesc "în fața" imaginii;), 75-250 mm.. Scade adâncimea de câmp aparentă. In telefoto focalizarea are loc pe prim plan iar planul secund este "blurat" (Bordwell 1986:157).

Zoom și **adâncimea câmpului** (*depth field*): unde e focalizarea (*sharp focus*) pe o distanță între cameră și obiect. *Deep space* este dat de localizarea planurilor în compoziția din punerea în scenă.

Shallow focus. Focalizarea are loc pe un obiect și fundalul e blurat sau un obiect în prim plan e blurat /vs/ planul2 obiectul profilat (Bordwell 1986:159).

Deep focus. Toate planurile din decor sunt la fel de focalizate (Bordwell 1986:160). Pentru Andre Bazin Orson Welles și William Wyler au fost pionierii care poziționau elemente dramatice semnificative foarte aproape de cameră iar celelalte elemente erau situate în zig-zag și în adâncime iar toate planurile compoziționale se găseau în focus acceptabil. Dar e valabil și pentru cinematograful de montaj târziu sovietic, cinematograful stalinist din anii 1940-1950, precum și filmul japonez din 1920-1930 (Bordwell 2005:111).



Racking sau **pulling focus.** Se schimbă focalizarea în funcție de ce plan ori obiect în decor trebuie focalizat (Bordwell 1986:160). Găsim la Hochberg (2007:261 sq) o analiză a poziționării indicilor focalizați pentru o lectură a spectatorului cu ajutorul fovea și a celor defocalizați (lipsiți de detaliile formelor și marginilor) în compozițiile picturale (la Rembrandt și în pictura impresionistă) pentru a ghida lectura / scanarea unei compoziții 2D. Astfel, zonele din compoziția 2D care sunt defocalizate (lipsite de sharf sau blurate) nu indică atât aria care este mai îndepărtată ci servește a indica zonele care nu sunt privite foveal (adică cu un maxim de detaliu) ci zonele predominant văzute de viziunea periferică.

Efecte optice. Procedee de **supraimpoziție** de imagini: *rear projection*, *front projection*, *matte work* (Bordwell 1986:160). Ele sunt și procedee legate de punerea în scenă, dar și efecte cinematografice (control al alegerilor fotografice care afectează și relațiile de perspectivă). Ele funcționează și sunt judecate nu "pe criteriul realismului, ci pe criteriul funcției lor" (Bordwell 1986:162).

Exemplu în Straub & Huillet, *The Chronicle of Anna Magdalena Bach* (relație prim plan /vs/ rear projection inconsistentă) (Bordwell 2008:178).

Exemple de utilizare a posibilităților de cadrare și de mișcare a camerei (unghiurile extreme de poziționare a camerei, efecte optice de supraimpresiune, lentile deformante și mișcări de cameră exuberante găsim în *Der letze Mann* (*The Last Laugh*, Murnau, 1924) (Fabe 2004:40 sq) (1:03:19 – 1:03:59) (43:43) scena visului (36:46 – 40:39)



A3.4.5. *Indicii* spațiului volumetric

Spațiul filmic sau lumea diegetică poate fi reprezentată grafic sau scenografic. Spațiul scenografic are trei tipuri de indici.

Spațiul din plan

Indici care construiesc obiecte și relații spațiale în plan:

- **Contur** care-l întretaie pe un altul (masca parțială). (Ceea ce ocluzionează o alta figură sau fundalul e perceput ca fiind situat mai în față).
- **Diferențe de textură**. (Textura mai densă sau mai aspră e percepută mai în față).
- **Perspectiva atmosferică**. (Suprafața, forma, culoarea sau masa unui obiect mai indistincte sau mai blurate sunt percepute a fi mai departe).
- **Dimensiunea familiară**. (Există scheme prototip pentru dimensiunile relative ale persoanelor, animalelor și obiectelor) (v. și Miclea, 2003).
- **Lumina și umbra**. Lumina poate sugera diferențe de plan în perspectivă. De exemplu, lumina din spate poate forța diferența figură /vs/ fundal. Lumina poate modela forma obiectului "*rounding off planes to create volumes*". Luminile direcționate sugerează textura de suprafață și direcția de unde este sursa (Bordwell 1985:114). *Umbre atașate* și *umbre proiectate* (Bordwell 2008:125; 126).
- **Culoarea**. Culorile calde și mai intense par mai apropiate decât cele mai puțin saturate.
- **Perspectiva**. Perspectiva lineară și sintetică.
- **Mișcarea figurilor**. Mișcarea în cadru a figurilor creează un sistem de suprapuneri ale contururilor, întărește ipoteza figură /vs/ fundal și generează transformări ale iluminării (întărește deasemenea, ipoteza existenței unui obiect și adâncimea câmpului).
- **Mișcarea monoculară în paralaxă (*monocular movement parallax*)**. Mișcarea camerei transformă distanțele aparente dintre obiecte (*pan*; *tilt*; *traveling* sau macaraua). (Bordwell 1985:115)

Indicii de adâncime. Un spațiu are volum (forma, umbra și mișcarea obiectului) și mai multe planuri în adâncime. Decorul, lumina, jocul actorilor, punerea în scenă oferă indicii de adâncime. **Cast shadows**. O formă figurată pare în prim plan față de un fundal. **Suprapunerea** este un indice de planuri în adâncime. Ce taie un alt plan pare mai apropiat. Dar și diferențele cromatice indică planuri în adâncime (culori calde pe fundal de culori reci) (Bordwell 2008:145-6). **Mișcarea** oferă

un indice. **Perspectiva aeriană** (blurarea elementelor din fundal). Mai sharp marginea – *sharper outline*-, mai clară textura, mai vie – *purer colors* - culoarea implică faptul că obiectul e mai aproape. **Perspectiva** și diminuarea figurii din adâncime (*overlap of edges, diminution of figure, cast shadows*). Perspectiva lineară descentrată (Bordwell 2008:147) (Hochberg 2007:361 sq). Dinamica dintre prim plan și planuri secunde și compoziții *shallow space* și *deep space* (fie prin linii de perspectivă fie prin contrast prim plan /vs/ plan secund). *Indicii spațiali din compoziție atrag și ghidează atenția, subliniază elemente narative, creează relații dinamice între zone din spațiul ecranului*.

Exemplu Analiza cadre din *Day of Wrath* (Carl Dreyer) (Bordwell 2008:148-9).

Hochberg ne atrage atenția asupra faptului că „percepția 3D funcționează deși planul pictural în întregime arată plat" (Hochberg 2007:368). Pus în alți termeni: scanarea balistică a fovea a unei scene din lumea reală și de pe un plan (*visual array*) plat sunt similare în ceea ce privește investigarea vizuală a câmpului vizual (Hochberg 2007:372); nu vedem ansamblul, întreaga pictură dintr-o dată ceea ce face că inconsistențele nu au necesar consecințe perceptuale (Hochberg 2007:372); procesul integrării informației vizuale din sacade este un act electiv (intenţional) de scanare a imaginii și, în cele din urmă, mișcările oculare sunt realizate pentru a răspunde la întrebări vizuale formate în urma aplicării unei scheme a obiectului sau scenei vizualizate (Hochberg 2007:373). Schemele sunt „așteptări despre obiectele din lume". Ele pot privi obiecte specifice și familiare din lume sau așteptările asupra configurării de linii, curbe sau umbre se desfășoară pe suprafețele perceptibile în lume [190] . O imagine sau o pictură figurativă își îndeplinește funcția pictorială (mimetică) în actul de potrivire a unor scheme vizuale învățate în vizualizarea lumii asupra paternelor nonarbitrare care sunt prezentate de către picturile însele.

A3.4.6. Dimensiunea și forma cadrului

Wide screen determină relația prim plan /vs/ plan secund și cine e focalizat (o figură sau mai multe în adâncimea de câmp) (Bordwell 1986:165). Permite ghidarea atenției sau dispersia atenției prin diseminarea unor puncte de interes grafice sau sonore (Bordwell 1986:166). *Wide-screen* mascat sau anamorfic (Bordwell 2008:185).

Exemplu film. Peter Greenaway utilizează cadre și ecrane de proiecţie de diverse forme și poziţionate în spații arhitecturale muzeale (Italia, 2009). Măști și iris care ascund porţiuni din imagine sau *multiple frame*. (Brian de Palma în *Sisters* (1976) sau Greenaway în *Prospero's books*, 1991). *Timecode* (Mike Figgis, 2000) este un film experimental în format digital care urmărește 4 linii narative (focalizate cu ajutorul a 4 patru personaje) reunite într-un ecran care reunește 4 cadre în simultan. Cele patru linii narative sunt filmate în plan-secvență (Fabe 2004:228-241).

A3.4.7. Unghiul, nivelul, înălțimea și distanța de cadrare

Indică poziția de unde e filmat materialul, locația de vizualizare a scenei (Bordwell 2008:190 sq)

- **Unghiul de vizionare**: direct, de sus, de jos
- **Nivelul de vizionare**: (level) unghiul de rotire lateral
- **Inălțimea** de la care se filmează, (Bordwell 1986:169)

[190] „Our act of fitting the visual schemas we have learned from the world to the nonarbitrary patterns that are presented by the pictures themselves is what enables a picture to fulfill its specifically pictorial function." (Hochberg 2007:373)

• **Distanța** față de obiect: *extreme long shot* (plan general), *long shot* (plan de ansamblu), *plan american* (de la genunchi), *medium* (de la talie), *apropiat mediu* (de la piept), *apropiat*, *extreme apropiat* (gros plan). Aceste poziționări au ca reper talia modelului uman; reducția figurării la un personaj (Aumont 2008:29)

Exemplu

Filmmaking_ Composition and Framing Tutorial

http://www.youtube.com/watch?v=K6N2SpA2XPI&feature=mfu_in_order&list=UL

Single este un plan dedicat unui personaj (Bordwell 2005:1). Dă sentimentul de a te afla departe sau aproape de punerea-în-scena a planului, (Bordwell 1986:169).

Exemplul de unghi de jos în *Citizen Kane* și de unghi de sus în *North by Northwest* (Bordwell 2008:192) „I think that this is a matter best disposed of from a great height” [cd2, 50:46 sq -].

A3.4.8. Spațiul din cadru și off-cadru (*offscreen*)

În funcție de așteptările narative spectatorul se îndreaptă către indici asupra spațiului off-cadru care să le confirme sau să le infirme. Spatiul off-screen este modulabil în importanță pentru că ipotezele spectatorului îl identifică mai mult sau mai puțin pregnant, proeminent sau concret (*un spațiu cu existență “fluctuantă*” apud. Burch - (Bordwell 1985:120). Narațiunea poate conține indici ambigui sau contradictorii despre spațiul off-cadru. „Î*n orice moment narațiunea poate construi camera de filmat ca pe o entitate aflată într-un spațiu intra sau extra diegetic”* (Bordwell 1985:120). Aria off-cadru poate fi diegetică sau nondiegetică (Bordwell 1985:119) (v. Noel Burch despre spațiile off-cadru). După Noel Burch avem 6 zone ale *offscreen* (Bordwell 1986:167): 4 laterale, una în fundal și una în spatele camerei.

Exemple de utilizare a zonei din spatele camerei la Spielberg și la Kiarostami, *Under The Olive Trees* (1994).

Sunetul este și el un indice al spațiului off-cadru (de exemplu: zgomotul pentru un spațiu ambient). Poate fi deasemenea și “sound over”, adică muzica non-diegetică și comentariile vocii off (Bordwell 1985:120).

Exemplu film in *Stagecoach* (John Ford, 1939) sonorul împușcăturilor, sonor indienii, sonor înfruntarea protagoniștilor în trăsură. La David Lynch, *Mulholland Drive*, 2001 (min. 1:22:13 – 1:24:12 – 1:27:59) găsim o situare a sunetului (fondului muzical) într-un continuu ce pornește de la off cadru extra diegetic, se continuă apoi în cadru diegetic și trece la off cadru diegetic pentru o prelungire finală în off cadru extra diegetic.

Indici off-cadru sunt și intrările și ieșirile din cadru; interpelările off-cadru și cadrajul personajului uman implică existenta off-cadru a unei parți a corpului său (Aumont 2008:15)

Exemplu în indicii de animație off-cadru care construiesc un spațiu diegetic animat, multiplu, înțesat de acțiune și interrelaționări umane la Jean Renoir, *La Regle du jeu* (1939)

Exemplu

Filmmaking Tips_ Head Room_ Lead Room and Anticipatory (vezi în curs exemple)

Framing *http://www.youtube.com/watch?v=0pd0K2u1Bk8&feature=mfu_in_order&list=UL*

A3.4.9. Durata unui cadru: *planul* (secvență)

”mise-en-shot” (apud Eisenstein)

1895-1905 ASL lung. 1905-1916 ASL = 5 sec. In medie. După apariția sunetului planul a trecut la +10 sec. Mijlocul anilor 30 regizorii au început experimente cu planul secvență. **Long take** (Bordwell 2005:152sq) (*plan-sequence*) (Branigan 2006:234 nota10) sau plan secvență („montaj interior”; „montaj latent”). *Durata unui plan afectează înțelegerea planului.* “Durata unui plan este la fel de importantă pentru efectul unei imagini pe cât sunt calitățile fotografice și cadrarea” (Bordwell 1986:188-191). În **planul secvență** un plan – o unitate stilistică - devine o scenă – *o unitate de povestire ceea ce face că există în mod uzual o legatură strânsă între înțelegerea*

narativă și percepția spațială (Bordwell 1985:130) (Bordwell 2008:208). Planul secvență are o logică internă – în afara decupajului și ghidării atenției -, la Mizoguchi de început, mijloc și sfârșit al unei scene. La Welles (*Touch of Evil*) planul secvență de la început are un patern intern și o dezvoltare cu suspense (aduce personajele alături de linia narativă a bombei).

Exemplu plan secvență cu **Steadicam**: *The Bonfire of the Vanities* (Brian de Palma), *Boogie Nights* (Paul Thomas Andreson) (Bordwell 2008:196). Alte exemple de planuri secvență proeminent folosite la Orson Welles, Jean Renoir, Carl Dreyer, Bela Tarr, Miklos Jancso, Hou Hsiao-hsien, Kenji Mizoguchi, *Sisters of Gion*, Andy Warhol, *My Hustler* (30 min.), Fernando Solanasa şi Octavio Gettino, *Hour of the Furnaces,* Hitchcock, *Rope*, (realizat din numai 11 planuri), Jancso, *Winterwind*, *Agnus Dei*, *Red Psalm* sau Gus van Sant, *Elephant*. Sokurov, *Russian Ark* (90 min. cu 2000 personaje în costume de epocă). (Bordwell 2008:210) [191] .

Exemplu: plan secvență la Bela Tarr (*Werckmeister harmoniak,* 2000) (1:07 – 10 :28)

A3.4.10. Cadrul mobil – planul cinematografic (*frame* /vs/ *shot*)

Cadrul fix (plan fix) /vs/ Cadrul mobil în plan: **panoramare**, **tilt**, **tracking** (**traveling**), **crane**. **Steadicam-ul** este camera atașată de cameraman și dotată cu un giroscop care evită mișcările sacadate sau bruște. O cameră mobilă poate fi camera în mână asociată mișcării nesigure a operatorului (Bordwell 2008:195). Exemplu: *The Blair Witch Project* (pseudo documentar) (Bordwell 2008:196)

Cadrul mobil mărește informațiile despre spațiu. Pozițiile obiectelor devin mai clare. Se revelă noi obiecte și figuri (obiectele par mai solide și mai tri dimensionale) (Bordwell 1986:175). Spațiul e mai rotund și mai solid în mișcarea camerei de filmat (decât într-un *zoom*) (Bordwell 1986:177) și „*simțim mișcarea noastră în spațiu*” (Bordwell 2008:197-8).

1/ *Mișcarea este un substitut al spectatorului* – a unui personaj în **POV** shot - sau o reamintire, prin mișcarea camerei (”filmatul din mână”), a *prezenței camerei de filmat în scena filmată* (Bordwell 1986:175-6). Exemplu: cadrul mobil la Lars von Trier, *Breaking the Waves*, 1996.

2/ Cadrul mobil /vs/ spațiu : ***Reframing*** reprezintă *repoziționarea cadrului pentru a se adapta la mișcarea figurilor* (mișcarea cadrului mobil este subordonată mișcării subiectului). Alteori, pentru a păstra atenția îndreptată pe un obiect în mișcare, ea devine un ***following shot***. Continuumul recadrării ajunge până la mișcări independente de mișcarea figurii. „*Camera poate urmări mișcarea personajului sau poate fi o acțiune independentă de aceasta”* (Bordwell 1986:178) (Bordwell 2008:199). Exemplu: cadre mobile independente de personaj la Jean Renoir, *Crime of M.Lange* sau Alain Resnais, *Last Year in Marienbad*. Miklos Janckso, *The Red and the White*.

Cadrul mobil are impact asupra spațiului pe scenă și off scenă (controlează schimbările spațiale) (Bordwell 1986:177). „*Diferite mișcări de cameră creează diferite concepții ale spațiului”* (Bordwell 1986:179). Exemplu: mișcarea camerei la începutul filmului *After Hours* (Scorsese, 1985) [1:09 sq] și la finalul filmului [1:34:10]. Exemplu de *swift pan* la Kubrick (*Shining*, 1980, [1:40:00 – 1:40:14 si 1:38:15]).

3/ Cadrul mobil /vs/ timp: **ASL** = *average shot length*.

Cât timp durează, ritmul ori viteza mobilității cadrului. În filmul narativ viteza cadrului mobil poate fi motivată de necesități narative și poate controla percepția planului în timp / (Bordwell 1986:180). Exemplu: cadrele scurte la Ozu și cele lungi la Mizoguchi. Exemplu: Ozu (*Early Summer*; 1951; *The Flavor of Green Tea over Rice*, 1952) /vs/ Kenji Mizoguchi.

---

[191] Discuție la Jean Mitry și Christian Metz pentru care un plan secvență e segmentabil în fragmente mai scurte delimitabile (Aumont 2008:30). Bibliografie despre **planul secvență** la (Branigan 2006:234 n.10) la autori ca: Bordwell, Nizhny, Henederson, MacDougall, Geuens, Bacher, Arijon, Burch (Bordwell 2008:214-7).

Mișcarea camerei în lungimea planului poate creea o așteptare și o satisfacere a ei. Exemplu: Welles (*Touch of Evil*). Viteza mobilității camerei: exemplu: Richard Lester (*Help*, 1965; *A Hard Days Night*, 1964) (Bordwell 2008:201). Şi mișcarea de cameră din Griffith (*Intolerance*, 1916).

Structuri de cadrare mobilă în **interacțiune cu o formă narativă.** *Propunând asociații și emfază, camera este la fel de importantă ca și punerea în scenă* [192] *, dar poate indica un element din diegeză relevant pentru motivația narativă* (Bordwell 1986:186) (Bordwell 2008:201).

Exemplu: Jean Renoir, *La grande illusion* (1937): mișcarea de cameră urmărește personajul, dar poate da informații non restricționate (atunci când un prizonier se sufocă și trage de o sforă și nimeni nu vede cu excepția camerei de filmat). Camera poate lega un personaj de un obiect sau un detaliu din local sau décor. Plan apropiat al unui element și apoi camera se mișcă înapoi pentru a ancora detaliul în contextul narativ al filmului (Bordwell 2008:202-3). *Mișcarea de cameră care "leagă" personajele; mișcarea de cameră care plasează emfaza și face asociații este importantă pentru punerea în scenă* (Bordwell 1986:185-6). Personajele sunt „legate" de contextul sau decorul în care evoluează. Paralele narative sunt construite și prin utilizarea unor obiecte motiv (Bordwell 2008:203).

Structuri de cadrare mobilă în interacțiune cu structura **non narativă a filmului**, (Bordwell 1986:180 sq). Exemplu: Michael Snow (*Wavelength*, 1967) cu o structură repetată de zoom-in. Un suspense stilistic înlocuiește suspense-ul narativ în acest film. *Backtracking* în film (Bordwell 1986:182).

Mişcarea de cameră poate creea paterne proprii. Exemplul *Psycho* (Hitchcock, 1960) începe și se sfârșește cu o mișcare de cameră pe macara care se apropie de subiectul filmat. Similare mișcări de avans către subiect în *Citizen Kane*. Max Ophuls, *Lola Montes* (1955) tracking de 360º și mișcări de cameră sus sau jos. Pan stânga dreapta gen ping-pong la Michael Snow (*Back and Forth*, 1969) (Bordwell 2008:202). Un alt caz în care suspense narativ e înlocuit cu suspense stilistic (Bordwell 1986:187).

A3.5. Trăsăturile funcționale ale cadrului și mișcarea

A3.5.1. Funcția cadrării

Categoriile de cadrări sunt graduale. „*Cadrările nu au o semnificație absolută sau generală, ci au o funcție în contextul particular al filmului"* (Bordwell 1986:171).

- Cadrarea ne poate indica o **subiectivitate.** Cadrarea poate indica că planul reprezintă viziunea unui personaj, adică un **POV shot** (Bordwell 1986:172). Exemplu: *Fury* (Fritz Lang) (Bordwell 2008:193).
- Cadrarea poate deveni un **motiv** asociat unui personaj sau unei situații (*single*, *extreme close-up*, asociat Jeanne d'Arc, *La Passion de Jeanne d'Arc*, Dreyer). Î*n mare parte cadrarea are o funcție narativă* (Cadrarea este descrierea unui detaliu narativ important sau poate fi cadrarea asociată unui personaj sau unei situații).
- Cadrarea poate fi proeminentă prin **raritatea** ei în cadrul filmului.
- Cateodată cadrarea subliniază narațiunea, alteori are o funcție de **interes în sine** (ne atrage atenția asupra calităților sale pur vizuale) [193] (Bordwell 1986:174).
- Alteori poate genera **efecte de gag** (Buster Keaton), (Bordwell 1986:173-4).

Semnificația atribuită cadrului este dependentă de entitățile din punerea în scenă (este o structură simbolică). Vezi infra la Langacker structura head /vs/ modifier (cadrarea nu poate fi autonomă ci este ca și e-site dependentă). La Fauconnier efectele sunt înscrise în cauză.

---

[192] "the camera carves into space to create connections that enrich the film's narrative form" (Bordewell 1986:186).

[193] "sharpening our perception of purely visual qualities" (b 1986:174).

A3.5.2. Analiza film : „Gus o privește pe Flora” – analiza utilizării dramatice a cadrului

Analiza secvenței Gus /vs/ Flora în *Birth of Nation* (Griffith, 1915) ([2:10:12 sq – planurile 1 la 21 – 2:11:55]: continuitatea și inserția POV (v analiza la Fabe 2004:9-16).

Planul 1: Flora intră în cadru din stânga. Cadrarea în plan general (long shot) permite contrastul între personajul „fragil” și decorul „vast” de natură. Fabe notează că Griffith a înțeles „ potențialul simbolic al fundalului sau decorului în care o secvență dramatică este pusă în scenă” (9). Lumina din spatele personajului, accentuează aspectul angelic. Umbra proiectată în prim plan prevestește viitorul dramatic al scenei.

Planul 2: cross-cutting către Gus care este în plină mişcare și e profilat pe fundalul copacilor și încadrat de gardul situat în diagonală în adâncime. Compoziția filtrează 2 elemente: scândurile „uscate” ale gardului și privirea accentuată a personajului. Cadrarea este mai apropiată: în plan american. Privirea lui este deictică iar informația narativă subliniază diferența de cunoaștere dintre Flora care nu „știe” că cineva se uită la ea.

Planul 3: Flora iese diagonal din cadru în stânga față în zona „în umbră”. Planul reia și insistă tensiunea creată de amenințarea de care Flora nu este conștientă.

Planul 4: Gus este reluat în poziția din planul 2 și ezită și se întoarce. Pentru Fabe gardul reprezintă metaforic bariera interdictivă care desparte rasa albă de cea neagră în discursul lui Griffith.

Planul 5: reia intrarea din stânga a Florei către un izvor. Cadrarea este tot în plan american.

Planul 6: este un plan detaliu ce indică acțiunea Florei de a lua apa din izvor. (2:10:39). Pentru Fabe decupajul de montaj asupra detaliului adaugă „verisimilitudine lumii ficționale”, dar, pe de altă parte, operează o indicare asupra unui element ce poate fi citit simbolic: asocierea tinerei fete virgine cu izvorul (Ingmar Bergman, *Virgin Spring*, (1960) – unde, în urma violului, pe locul unde a avut loc raptul apare un izvor). Planul apropiat întărește aluzia sexuală și previziunea violului.

Planul 7: cadrarea în picioare a Florei a cărei compoziție debalansată indică spațiul gol din dreapta și găleata de apă (sarcina îndeplinită) și privirea ei off cadru către stânga.

Planul 8: cross cutting la Gus care apare acolo unde era Flora în planul 1. Planul vine ca o surpriză narativă în măsura în care așteptarea era că Gus a părăsit scena și a renunța la intențiile sale.

Planul 9: repetă cadrarea din planul 7.

Planul 10: repetă acțiunea lui Gus din planul 8.



Planul 11: o recadrează pe Flora care devine distrată de decor și de o veveriță; plan de reacție a personajului de fascinație și încântare.

Planul 12: POV plan apropiat marcat cu iris al obiectului privirii off cadru al Florei din planul 11.

Planul 13: reluarea planului 11.

Planul 14: reluarea planului 12

Planul 15: reluarea planului 11, 13 cu adăugarea mișcării de balans a personajului ce poate fi asociat cu infantilitatea, inocența, dar și cu aluzia sexuală a balansului-dans. Fabe notează diferența

pe care ar fi indicat-o fascinația Florei pentru un păianjen care mănâncă o muscă (asociere care ar fi fost mai potrivită universului ficțional al lui David Lynch).

Planul 16: Gus surprinzător se deplasează din fundalul negru indistinct către prim planul imaginii. Treimea de sus a imaginii este formată din liniile albe ale unor crăci moarte. Mişcarea şi privirea de „predator" a personajului sunt profilate. Decorul s-a schimbat radical iar crăcile scheletice asociază personajul cu moartea.

Planul 17: planul este o recadrare mai apropiată a Florei din planul 15. Balansul ei este accentuat. Irisul indică POV lui Gus și o asociază pe tânăra fată cu inocența veveriței.

Planul 18: POV al veveriței din unghiul Florei.

Planul 19: reluarea POV lui Gus din planul 17. Plan de reacție al Florei în continuare captivată de animalul din copac. Insistența asupra balansului este mai accentuată.

Planul 20: Gus este în prim plan iar ochii săi ce privesc intens off cadru sunt profilați ca centrul atenției. Planul e dominant negru cu indicarea grafică a ramurilor albe „moarte".

Planul 21: POV al tinerei fete distrasă de vederea veveriței. Un plan al voaierismului spectatorului cinematografic care adoptă punctul de vedere al personajului Gus.

Întreaga scenă reprezintă pentru Fabe situarea în opoziție a confruntării rasiale și ilustrarea discursului rasist. Negrul este ceea ce amenință și e asociat cu valorile de tip moarte și agresiune. Fabe mai observă că interpretarea lui Gus de către un actor alb machiat în negru indică, simbolic, proiecția „sexualității ilegale a omului alb asupra rasei negre pe care, astfel, o poate urî, blama și pedepsi cu impunitate și care poate justifica iluzia că rasa albă este pură, respectuoasă în fața legii și înfrânată" (18). Filmul lui Griffith transformă fantezii ideologice și psihologice în ficțiuni dramatice care par reale spectatorilor.



A3.5.3. Mișcarea și planul cinematografic – Julian Hochberg

Mișcarea percepută pe dispozitivul ce prezintă stimulii vizuali (cadrul) este planul. Mișcarea percepută este produsă în primul rând de mecanisme de nivel jos (*bottom up*) de sesizare a deplasării, module încapsulate ce sesizează diferențele de contur succesive dintre fiecare cadru pe

peliculă (Hochberg 2007:377; Tan 2007:563). Aceste module nu fac diferența dintre deplasările de pe ecran sau din lumea reală (vezi și infra modulul mișcare). Pe de altă parte percepem aproximativ cadrul mișcărilor relative ale direcțiilor de deplasare. Această mișcare se manifestă atunci când obiectul este staționar, dar fundalul sau cadrul se mișcă și atunci pare că obiectul se mișcă în direcția contrară (”mișcarea indusă”) (Hochberg 2007:377-378; Tan 2007:563 sq). O consecință evidențiată de Hochberg este dată de observația că percepem ceea ce în condiții normale de viață ar fi produs stimularea senzorie pe care am primit-o. Totodată *la puțină vreme după reprezentarea unui eveniment memoria sa este diferită de percepția evenimentului în timpul experienței vizuale. Informația specifică despre spațiu și timpul desfășurării unui eveniment de mișcare este pierdută în timp*. După o tăietură de montaj sau o schimbare de direcție a mișcării, mișcarea continuă în spațiu, devine indeterminată (Hochberg 2007382).

Paternele de mișcare sunt analizate în termenii unor acțiuni cu scop. Un film cu obiecte geometrice care interacționează prin mișcare în moduri complexe nu este reținut ca o serie de mișcări pe care spectatorul le poate reda. *Paternele de mișcare sunt reținute mai ușor nu ca paterne geometrice de deplasări ci ca acte dotate cu intenție înscrise într-o structură narativă* (Hochberg 2007:382). Structura poveștii codifică traiectorile extrem de numeroase sunt forma unui număr mai mic de acțiuni familiare, distincte și dotate cu intenție. Mișcările nerelaționate devin semnificative dacă privitorul le construiește ca și acțiuni de organizare dotate cu intenție și expresie. Acțiunile au anumite limite ale acțiunilor dotate cu intenție (*breakpoints*)

Exemplul film experimental realizat de Fritz Heider și Marianne Simmel (1944) (*http://www.youtube.com/watch?v=n9TWwG4SFWQ*)

Hochberg, pornind de la observația că un film ca la *La Jetee* (Chris Marker 1964) – format din diapozitive – este reținut în memorie ca un film normal chiar și în timpul experimentării sale (Hochberg 2007:384) precum și de la analiza succesiunii a două cadre „legate” doar prin utilizarea privirii personajului off-cadru dezvoltă ideea existenței unei structuri mentale. Această structură mentală – schema mentală - servește ca liant pentru a plasa într-o ordine o succesiune de cadre ca și părți ale unui eveniment sau ca mostre vizuale ale unei structuri spațiale și permite memorarea lor (Hochberg 2007:387).

Movies in the Mind's Eye

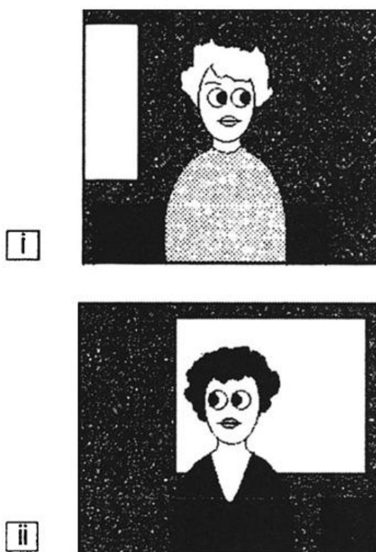
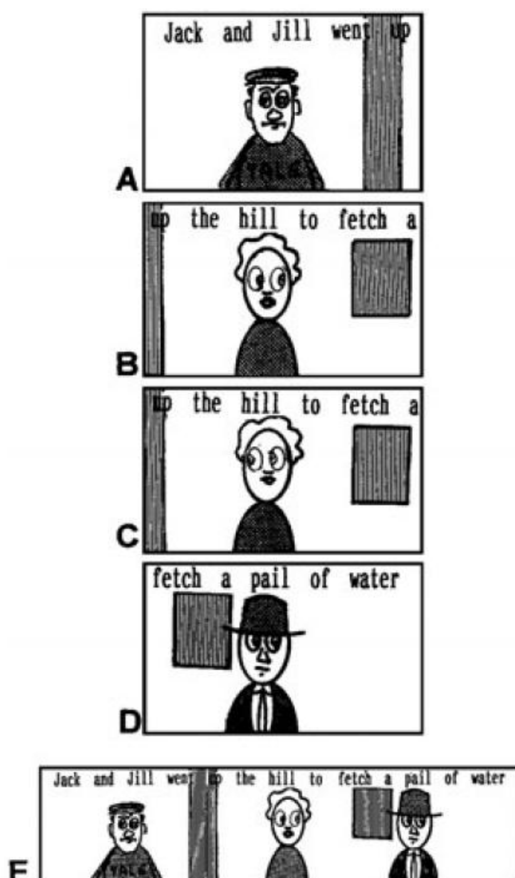


Figure 20.3B. i, ii. Two successive shots, predominantly seen as a camera move from left to right.

(Hochberg 2007:385)

Diversele cadre sunt înțelese în funcție de „întrebarea” vizuală pe care o pune cadrul anterior și structurile narative mai largi. Pe de altă parte știm că informațiile spațiale și temporale sunt pierdute în memoria spectatorului de îndată ce suportul perceptiv nu mai este prezent. Astfel structura narativă și evenimentele și spațiul reprezentat de un film nu sunt modele pentru reprezentarea mentală a filmului. Evenimentele aflate la distanță din narațiune și nici detaliile nemenționate nu sunt „umplute” (*filled in*) atâta vreme cât nu apare o inconsistență (Hochberg 2007:388). Astfel, atâta vreme cât noul input adus de noi cadre / planuri nu este inconsistent cu contextul imediat precedent sau local nici o structură mai mare nu este consultată de către spectator. *Astfel filmele trebuie să fie „local comprehensibile”. Liantul este dat de întrebarea pusă de planul precedent și răspunsul din planul următor*. Hochberg propune trei structuri mentale fiecare având o dimensiune temporală diferită experimental separate de structura narativă (Hochberg 2007:389) : 1/ răspunsul sau confirmarea dată de privirea (cadrul / planul) următor; 2/ așteptarea unor trăsături sau puncte de reper implicate de acțiunea curentă și 3/ privitorul are un set de așteptare abstractă, amorsată de evenimentele trecute pentru ce ar surveni după aceea. Dacă o contradicție sau o cerință compusă de către film apare atunci spectatorul consultă și revizuiește narațiunea dezvoltată până la acel moment. Determinanții locali menționați de Hochberg (privirea deictică fiind unul dintre aceștia) vor fi analizați în curs cu ajutorul noțiunii de e-site dezvoltată de Langacker.



Există indici mai eficienți și indici mai puțin eficienți. Deși punctele de reper și linia de text indică planul general din E direcția privirii este mai acută și determină ca majoritatea subiecților să afirme că A este la dreapta și D la stânga scenei (Hochberg / Tan 2007:565)

Dat fiind că mișcările de pe ecran nu sunt pur și simplu stocate intacte și posibil de reluat în memoria spectatorului structura mentală dezvoltată local în procesul de percepție a filmului este, pentru Hochberg, constituită de *„puncte scurte de interes sau trăsături de acțiune economic constituite din curgerea evenimentelor” (vom numi departe în curs acest momente* ***cadre atenționale****).* Deasemenea, această structură va fi „relativ schematică căci detaliile nu sunt păstrate în memorie ci activate doar atunci când este nevoie”, va fi „ego centrată sau centrată pe camera de filmat cu un punct de vedere definit și o compoziție 2D distinctă de o organizare în plan, centrată pe obiect și specificată în coordonate 3D” iar „cantitatea de informație stocată de spectator depinde de cât de redundant găsește privitorul a fi filmul”. Totodată imaginile surprinzătoare rămân întipărite în memorie și afectează povestea filmului (Hochberg 2007:390). Mișcările de pe ecran și continuitatea de la un plan la altul sunt stocate cu ajutorul unor reprezentări mentale care vor fi „*în general nonredundante și astfel statice și discontinui*” (Hochberg 2007:390). Mental chiar și un plan de mișcare este stocat ca un script de plan adnotat ce conține locurile de întorsătură / limită (*breakpoints*) iar anumite mișcări continue specifice sunt adnotate atunci când sunt considerate de spectator ca fiind interesante (Hochberg 2007:390); (Tan 2007:565-567).

A3.5.4. Dedramatizarea după David Bordwell

Bordwell insistă asupra unui patern stilistic cinematografic ce se regăsește la o multitudine de regizori. Prin repetiție, formula dedramatizării este pentru Bordwell o figură cinematografică caracteristică. Ea presupune o relație particulară între poveste (o anumită stare tensionată a personajelor explicit formulată în narațiune) și modul de punere în scenă sau în cadru. **Dedramatizarea**. „*Tratarea unei situații dramatice prin supresie și oblicitate* (Rossellini, *Voyage to Italy*, 1953) (emoții aproape neexprimate) *sau prin includerea unor momente de timpi morți”* (Bordwell 2005:152 -3). Dedramatizarea poate fi găsită la Max Ophuls, Luchino Visconti, dar mai ales Antonioni (1950) și reluată de Truffaut, Godard, Alexander Kluge, Jerzy Skolimowski, Ruy Guerra, New generation, 1960.

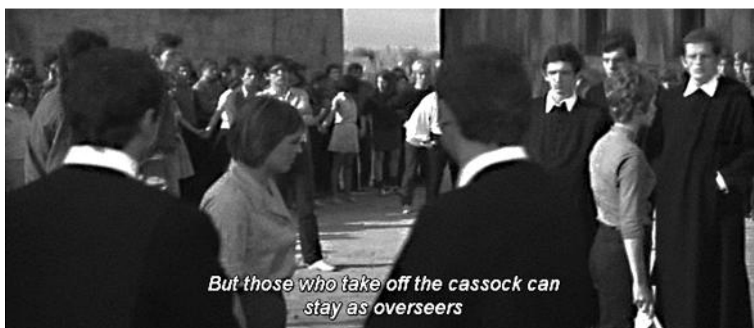
Antonioni duce dedramatizarea la maturitate prin „reducerea ariei emotive a personajelor”. El elimină muzica non diegetică, tăieturile plan/contra-plan și punctul de vedere optic. Acțiunile sunt puse în scenă în planuri secvență cu figuri în peisaje sau interioare spațioase. El reduce scenele la liniște și întinde timpii morți. Jocul de actori este mai impasibil prin pozitii lungi, printr-un stil actoricesc redus (*muted performance style*), prin tendința de a îndepărta personajul de cameră în momentele de intensitate dramatică (o dorsalitate ce amintește de Mizoguchi). Planul cinematografic poate fi considerat un plan inexpresiv care trimite la “*lassitude, anomie, suppressed pain, or emotional distances between the characters*” (Bordwell 2005:154).

Tarkovsky. Cinematograful poetic al regizorului rus care a „cultivat un stil al planului secvență de atmosferă” “tinde să captureze impresia spirituală a peisajului natural asupra oamenilor care nu pot decât parțial să o înțeleagă”. Imaginea cinematografică „nu ar trebui nici să fie explicit denotativă, să ilustreze simplu o poveste, nici excesiv simbolică”. El, ca și Bazin, a susținut că timpul este „înscris în planul cinematografic” (Bordwell 2005:155-6) [194] .

Miklos Jancso. A produs o dedramatizare prin creearea unui spațiu în constantă mișcare (”*shinking and swelling space”*) (Bordwell 2005:157) (Bordwell 1985:130 sq – *The Confrontation*, 1969 – in special idem.:142).

---

[194] „strove to capture the spiritual imprint of natural landscape on humans who could only partially apprehend it. … the film image shoud be neither obviosly denotative, simply by illustrating a story, nor portentously symbolic”, “cultivated an atmospheric long-take style”, “like Bazin, he believed that time is “imprinted in the shots”” (Bordwell 2005:155-6).



Dedramatizarea prin *spațiu recesiv* (concept împrumutat de la Wolfflin) prin diagonale din prim plan în fundal (*deep focus* la Welles prin plasarea prim plan aproape de cameră). Un prim plan mai recesiv, retras + dorsalitatea personajelor + locuri goale în plan (peisaj și arhitectura mai proeminente) (Bordwell 2005:167)

Dedramatizarea prin *spațiu planimetric*. Fundalul e perpendicular pe axa lentilei camerei iar personajele stau cu fața, profilul sau spatele spre spectator. Un spaţiu mai puţin volumetric, mai conștient modernist și mai plat (Bordwell 2005:167). Utilizarea lentilei telefoto. Ideea de a nega adâncimea reprezentațională cu ajutorul spațiului planimetric (Bordwell 2005:167-8). Exemplu: Jean-Luc Godard în *La Chinoise* (1967) sau R.E.Fassbinder (*Katzelmacher*, 1969).

A3.6 Intertitlurile grafice

Comentariile non-diegetice din povestire (*plot*)

Genericul grafic. Este un *indice de ghidare către o lectură ficționalizantă* (dă confort sentimentului că pot accepta o ficțiune). Aceasta poziționare prealabilă a spectatorului: *efect generic* (Odin 2000:77).

Comentariul grafic. Generează deja verbal conceptualizarea unei stări de fapt sau o suită de evenimente (propune un sistem descriptiv). Poate produce inițierea unei diegetizări și a unei narativizări. (vezi sem odin, 2 intertitlurile care realizează coerența pe baza unei conceptualizări identice verbal (auditiv și grafic) și non verbal) (Odin 2000:77-8).

A3.7. Definiții ale cadrului – Carroll, Branigan, Grodal

A3.7.1. Cadrul la Noel Carroll

Planul pentru Carroll este o “*uninterrupted camera take*” (Carroll 2008:81 sq). El discută câteva definiții curente ale planului : *teza iluziei* (planurile sunt iluzii cognitive sau epistemice ale ceea ce reprezintă sau sunt imagini ale referentului și provoacă o credință falsă că spectatorul se află literal în fața a ceea ce e vizualizat pe ecran sau planurile sunt iluzii perceptuale de genul Muller-Lyre: iluzie cognitiv impenetrabilă vezi și capitolul Module – procesări neuronale, subcapitolul Introducere); *teza transparenței* (planurile sunt dispozitive care dau un acces indirect la ceea ce sunt imagini ale ca și telescopul, microscopul sau periscopul [195]); *teza codului* (planurile, ca și cuvintele, sunt simboluri codificate). Teza sa este cea a **recunoașterii**. „*Cadrul cinematografic este un imbold (prompt) recogniscibil, un simbol natural generativ care activează procese perceptuale subpersonale pe care le utilizăm zilnic pentru recunoașterea obiectelor astfel încât un cadru al unui*

[195] In aceste dispozitive visual prostetice “our perception is counterfactually dependent upon the visible properties of the objects of perception” si cel care vede “perceives genuine or real similarity between the object and events presented by it” (Carroll 2008:97).

câine, să spunem, va solicita înțelegerea noastră a câinelui în imagine fără alte operații de decodare, citire sau inferență” (Carroll 2008:81). „Recunoaștem atât obiectele din imagine cât și ecranul” (Carroll 2008:110). „*Recunoașterea imaginii cere doar realizarea că ceea ce e reprezentat de o imagine este o „instanță a unui tip de obiect’* (*an instance of a type of thing*) numai prin privire – nu prin citire sau decodare” (Carroll 2008:111).

Carroll nu acceptă ideea ficțiunii ca „suspension of disbelief” (așa cum propunea Searle), adică suspendarea incredulității ca ducând la absurd : dacă nu avem noncredința că X e în fața noastră atunci credem, în consecință, că el este în fața noastră. („*since we do not disbelieve that X is in front of us, we believe that he is. Yet this hypothesis strains credulity*”) (Carroll 2008:83). Nu suntem într-o iluzie cognitivă sau epistemică [196] . „*Iluzia percepută a mișcării este obiectivă în sensul în care este inter-subiectivă, adică este uniformă printre oamenii cu vedere”* (Carroll 2008:88). Precum și culoarea, mișcarea este o proprietate reală, „*response dependent*”. O proprietate este reală, dependentă de răspunsul perceptiv dacă poate fi detectată de care privitori normali în circumstanțele condiționate apropiate [197] . „*Există deasemenea, o diferență între a-l vedea pe X și a vedea un afișaj detașat al lui X. În percepția ordinară a lui X sunt conținute informațiile egocentrice despre relația dintre corpul meu și obiectul perceptiei. Imaginile fotografice și cele cinematice nu au această informație; nu vedem literal prin ele”* (Carroll 2008:99). Deasemenea, pentru Carroll planurile din film sunt concrete și natural descrise de mai multe cuvinte. *El consideră cș baza neurală este diferită pentru imagini și pentru limbaj; sunt două sisteme de comunicare diferite* (Carroll 2008:104). În cazul imaginii cinematografice relația dintre procesele cinematice și cele vizuale este non arbitrară [198] . Imaginile pot fi despre obiecte imposibile, dar ele nu pot fi nongramaticale. Deasemenea, nu pot fi imagini interogative (nu au moduri) sau activ /vs/ pasiv.

A3.7.2. Cadrul la Edward Branigan – categorie radială

Introducere

Orice teorie a cadrării este o încercare de a descrie cum se descurcă mintea cu discontinuitatea (spargerea percepută, diferența și cezura). În general teoria cadrării definește o limită de graniță și cum se poate trece peste ea, chiar dacă trecerea e blocată. Orice teorie a cadrării introduce o marcă diacritică care oferă ceea ce este conținut „înăuntrul” cadrului, calitatea deictică de „aici” opusă unui altceva aflat în „afara” cadrului, calitatea de a fi „acolo” (Branigan 2006:144).

Filmul și reacția ori înțelegerea filmului nu sunt acte continui. Înțelegerea se mișcă pe o mare de enigme, ipoteze, sentimente, răspunsuri parțiale, surprize, ambiguități, drumuri care se întretaie sau se despart, greșeli (...). Pentru spectator o problemă fundamentală este de a înțelege cum două elemente într-un film ar trebui să fie cadrate ca fiind disjuncte sau contigue. Spectatorul are de determinat care sunt instanțele relevante de „proximitate” dat fiind că judecățile de proximitate sunt metode de raționalizare cauzală. *O teorie a cadrării depinde de o teorie a cauzalității*. Conceptul de cadru face referință la subtile, intricate restricții plasate pe explicațiile permise la o ocazie – limitele puse asupra descrierilor oferite la o întrebare (Branigan 2006:144-5).

Interpretarea e situată între extremele realism /vs/ relativism. Gradul de apartenență (*degree of membership*) într-o mulțime este o noțiune dependentă de interpretare, este un „fuzzy set” (nu poți răspunde cu ajutorul schemei container pentru că lumea nu determină integral lumea și nici limbajul

---

[196] “moving picture shots are not perceptual illusions of what they present. They just don’t look like the real thing” (Carroll 2008:86)

[197] “real, response dependent properties that ae inter-subjectively verifiable, though only detectable via certain perceptual systems” (Carroll 2008:89).

[198] El se distanteaza de pozitia lui Metz si afirma: “shots do not contain grammatical units at all. A shot is a not structurally analogous to a sentence such as” “This is a tall man” (Carroll 2008:104). „arbitarty codes are associational and. Therefore, must be acquired correlation by correlation over a protracted period of time, wherea pictorial practices can be grasped almost immediately (...) all in one shot” (Carroll 2008:107).

nu conține integral lumea). Noțiunile de convenții ecologice (Grodal), convenții motivate (Lakoff), constructivism moderat (Bordwell) și realism mediu (*mild*) (Dennett) aparțin acestei zone de noțiuni „in-between”. Semnificația radială (*eterarhia*) aparține acestei zone. *Cadrul nu are alt sens decât cel care-i este dat de contexte de uz, de jocuri de limbaj* (Branigan 2006:147). ***Cadrul** este un concept radial ale cărui limite depind de abilitățile umane încorporate în relație cu performanța, adică acțiunile, practicile și țintele urmărite într-un context dat* (Branigan 2006:145).

Cadrul ca și proces cognitiv de categorizare.

”Cu cât cineva se uită la film mai mult, cu atât se uită la de ce cineva se uită la filme și la cum vorbește despre și cum memorizează ceea ce a văzut”. „*Analistul de film are de tratat modul în care spectatorul codifică lingvistic răspunsurile și percepțiile sale* (*a vedea un film fiind o acțiune activă de a construi locații și acțiuni cu agenți – cu ajutorul unor cunoștințe enciclopedice și procese cognitive: metafora, euristica, script, memorii - și de a produce judecăți moment cu moment*) (Branigan 2006:100). Cadrul din această perspectivă devine o euristică cu ajutorul căreia spectatorul interpret construiește sens. Termenii lingvistici utilizați pentru descrierea filmului sunt însă fluctuanți.

Cadrul ca și noțiune radială: Putem constata că „ambiguitatea este un dispozitiv constitutiv al modului în care gândim și utilizăm limbajul, al modului în care suntem în lume și vedem filme (ambiguitățile sunt o condiție generală a utilizarii limbii și între imagine și cuvânt, între percepție și lectură nu sunt distincții importante)” (Branigan 2006:100). Astfel cadrul poate fi asimilat unei categorii „*în care semnificații ambigue sunt legate și creează o tranziție continuă de la un grup de lucruri la altul ce poartă același nume”* (Branigan 2006:102). După o definiție a lui George Lakoff, deși o situație e unică, prin legăturile dintre semnificatiile radiale, putem să stabilim o „tranziție continuă” (termenul lui Wittgenstein – v Branigan 2006:97) de la un grup de lucruri la altul pe baza unui set de analogii prestabilite – o convenție motivată de traiul într-o comunitate și împărtășirea unui mod de viață comun (Branigan 2006:102). „*Cadrul și cadrarea reprezintă un **concept radial** dependent de o serie dispersată de descrieri / situații fără esență, fără un set de condiții necesare și suficiente care să definească toate și numai formele de cadrare fără să suprageneralizeze”* (Branigan 2006:200).

Semnificațiile radiale ale unui cuvânt reprezintă diversitatea sensurilor apropiate asociate unei aceleiași forme verbale (pentru o discuție a termenului vezi la Lewandowska-Tomaszczyk 2007:139 sq - 170). Polisemia unui cuvânt este o formă de categorizare. Sensurile sunt unite într-o rețea și nu sunt omonime. Este de menționat că accepțiile la care face referință Branigan pot avea granițe fluctuante între cazuri de omonimie, polisemie și ambiguitate. Între diversele sensuri atribuite noțiunii de cadru au loc legături de tip transformă de scheme de imagine, metaforă, metonimie sau profilări ale unor segmente de semnificație a sensului global al termenului (148). De exemplu, categoria „mamă” cuprinde și membrii creați prin convenție și cultură. Lakoff menționează termenul de „mamă” aplicat unei femei mai în vârstă care are grijă de copil în locul mamei biologice în Japonia (Lakoff 1987:83). Categoriile radiale nu au loc obiectiv în existență, ci sunt produsul unor modele cognitive formate în funcție de perspectiva utilizatorilor și modul lor de aplica un construal asupra scenei date. Ele reflectă cum mintea creează realități.

15 accepții ale conceptului de cadru în discuțiile despre film și moduri de a utiliza conceptul de cadru:

1. cadrul este marginea *reală a imaginii de pe ecran*

Din limita impusă pe celuloid într-o cameră de filmat fizică sau de proiecție. O imagine poate fi pe ecran în interiorul cadrului sau în afara cadrului. Efecte optice de gen *split screen* sau *wipe*. În *jump cut* saltul și tăietura devin perceptibile dacă avem sentimentul că întrerupe un plan unic (a *single shot*), fenomen opus fragmentării unui montaj-secvență (Branigan 2006:103;268 n.18).

2. cadrul este conturul *subiectiv*

Sau **marginea iluzorie a unei imagini proiectate de către spectator**. Conturul subiectiv este o trăsătură explicită vizuală la care neuroni specializați răspund într-o arie corticală a sistemului vizual cerebral (Branigan 2006:103). Cadrul este experimentat ca fiind suprapus peste imagine blocând părți din ceea ce poate fi văzut.

3. cadrul este un gestalt *de tip fundal*

Un întreg rectangular care poate fi **fundalul relativ față de nivelul prim plan sau obiect de prim plan**. Cadrul acționează pentru a modaliza relațiile interne, organizarea figură-fundal și grupările de proximitate (Branigan 2006:104).

4. cadrul este forma unui obiect *văzut profilat în interiorul unei imagini*

Un vas pe o masă e cadrat ca o formă distinsă de obiectele din spate. Cadrul poate fi înțeles ca o linie care produce contrast la Aumont (Branigan 2006:268). Mișcarea pe ecran (în fundal sau în prim plan) este o formă de cadrare a personajului sau obiectului figură care stă imobil. Disjuncția dintre mișcare și imobilitate marchează "linia" în acest tip de "cadru" (Branigan 2006:104)

5 cadrul este compoziția *globală a imaginii*

Dispoziția și echilibrul dintre figuri, forme, culori, lumină, unghiuri, perspectivă, focalizare, mișcări și sub-spații. Când cineva vorbește despre cadrare a unui cadru / plan se referă la compoziția față de o așteptare sau o convenție. Cadre în cadru: o oglindă sau cadrul unei uși pot forma un cadru în cadru. O compoziție sau un element de compoziție (focalizarea, o lumină proiectată, o lumină care se mișcă sau o culoare distinctivă) pot cadra sau pune între paranteze un obiect sau o față umană. Ca o notă Branigan menționează că o compoziție a unui cadru este dependent de un punct de vedere pe când cadrarea unei scene este independentă de punctele de vedere spațiale prezentate în cadrele particulare (Bordwell 2006:105)

Exemplu : Jean Cocteau (*Beauty and the Beast*, 1946); Reiner Werner Fassbinder (*Veronika Voss*, 1982). Pentru vizionări cu oglinzi la Fassbinder, *Effi Briest*, 1974.

6. totalitatea unei arii 2D *a unei imagini*

Precum și totalitatea spațiului 3D reprezentat de o imagine (de exemplu un *storyboard* sau un cadru de film care descrie un local) (Branigan 2006:105)

7. partea fizică *care împrejmuiește imaginea*

Materialitatea ecranului și sala ca și rama de lemn a tabloului ori sala muzeului.

8. raționalizarea *implicită a vizionării imaginii*

Când raționalizarea prezenței unei imagini este făcută cu ajutorul unei metafore ca o *fereastră* de tren sau din casă ori ca o vedere în "*amusement park ride*" (Branigan 2006:105). „*Teoria de film este construită pe analogia cu situații de privit (cadrat) ordinare cum ar fi cea în care utilizezi un instrument optic în timp ce stai in picioare, mergi sau"* (Branigan 2006:108). Această accepție a cadrului apare când raționalizarea prezenței imaginii este afirmată metaforic în termenii vizionării cotidiene. Cadrul conceptual de poziționare a scenei imaginii : o fereastră în casă sau în tren; o

fereastră într-un amuzament de parc. Dacă privitorul e imaginat ca mergând atunci cadrul este o ușă care-i permite să intre sau să se plimbe (să flaneze). Figura *gestalt* /vs/ fundal din definiția nr. 3 este o figură care se deplasează pe teren. Dacă geamul e înlocuit cu alte dispozitive atunci vorbim de *camera obscură*, *camera lucidă*, concav, oglinda, microscop, telescop, periscop si caleidoscop.

Variațiile privitorului în fața ferestrei cadru în film ar fi asemănate cu ceea ce este (i) văzut prin cadrul ferestrei sau cu ceea ce (ii) este format sau constrâns de cadrul ferestrei sau ceea ce este (iii) reflectat în fereastră ca o oglindă (reflecția celui care privește sau a lumii privitorului pe fereastră) iar când fereastra devine o fereastră pe o parte și oglindă pe cealalată (către spațiul exterior) atunci (iv) privitorul devine un voaior ce inspectează sau scrutează viața de dincolo de fereastră. În acest caz, ceea ce este observat capătă o nouă dimensiune, o calitate excesivă sau o aură.

Pentru Siegfried Krakauer teoria de film este un exemplu al faptului că a cadra poate fi asemănat cu actul de observare sau inspecție atentă vieții cotidiene printr-un geam *one-way* (Branigan 2006:106). *Existența fizică nu e stabilită numai prin înregistrare, ci și prin revelare* (lucruri normal neobservate, familiarul, ceea ce e ignorat, ceea ce e luat drept dobândit ca și ceea ce e refuzat sau elementele și detaliile normal date deoparte și ignorate). *Cadrarea de film pentru Krakauer poate revela prin activa observație "complexe neconvenționale". Camera poate dezintegra obiecte familiare și poate aduce în față relații între părți care anterior erau invizibile*. Ceea ce este nevăzut poate fi tranzient. Privitorul de dincolo de fereastră poate fi pe stradă, în mișcare, iar fereastra devine mobilă.

Walter Benjamin utilizează noțiunea de "optică inconștientă". Roland Barthes vorbeste despre "excesul" fotografic și filmic în care detaliul devine "paradoxal", "straniu" și "indescriptibil" în urma unei intense scrutări a imaginii de către spectator (Branigan 2006:272).

În cele patru cazuri de cadru înțeles ca și fereastră (i-iv) este nevoie de separat (i) ceea ce se vede prin geam de (ii) ceea ce este nevăzut dincolo de cadru și de (iii) ceea ce e parțial reflectat pe geam sau de (iv) ceea ce apare la o inspecție mai apropiată să fie un simptom al "lucrurilor nevăzute în mod normal". O judecată critică e necesară pentru a interpreta urme amestecate și ascunse în afișajul (*display*-ul) vizibil al ferestrei pentru a descoperi o raționalizare apropiată pentru a vedea ceea ce ar trebui să fie văzut (Branigan 2006:107). Rolul criticului este de a-l învăța pe spectator cum să perceapă ceea este realmente pe ecran, pentru că măsura rămâne vizibilul: ceea ce este nevăzut este încă conținut în ceea ce e văzut ("what is 'unseen' is still *contained within* the seen") (Branigan 2006:108).

9. *privirea* ***care este dată*** *din diegeză* ***asupra acțiunii fictive***

Exemplele sunt POV-plan care cadrează privirea unui personaj; o potrivire a direcției privirii (*eye line match*); secvențele visate; amintiri subiective; unghi expresiv sau focalizare externă (ce revelă cadrul mental al personajului) și o recadrare a camerei (recentrarea pe personaj).

Dacă identitatea personajului care are privirea devine în vreun fel problematică – sau personajul devine absent din planul-POV atunci ceea ce rămâne din subiectivitate este doar cadrarea care este percepută ca enigmatică, fragmentată, de-centrată, alienată, liminală și goală într-o anume măsură. *Aceasta produce o cadrare parțial neancorată sau un punct de vedere "semi-deconectat" în film*. Pentru Bordwell ***art cinema*** se focalizează mai precis pe aceste stări de a fi în lume ambigui și incerte – "stări de a fi în lume ale personajului ambigue și incerte" (v Bordwell 1985:56-64; Branigan 1992:161-91).

Pentru Torben Grodal ***art cinema*** caută un efect de "artă înaltă" căutând să reprezinte ceea ce este permanent și permanent în afara timpului cotidian (ceva mai "înalt", un suflet, o identitate adevarată). Art cinema descrie o semnificație oblică, abstracția, posibilitatea, memoria recurentă, starile mentale neobișnuite, a-corporalitatea și transcedența în conjuncție cu disecții non-motivate ale fluxului preceptual prin exerciții stilistice "dificile", montaje ininteligibile (*obscure editing*) și *temps mort*. (Branigan 2006:109). ***Art cinema*** *caută să evoce emoții colorate negativ scindate de*

obiecte familiare și situații specifice cum ar fi experiențele euforice și lirice, sublimul, melancolia, nostalgia, plăcerea în durere, ambivalența și înstrăinarea (Grodal 2000:33-53, apud Branigan 2006:109). "Se poate ca oamenii de studiu (scholars) să fie atrași de aceste forme de ambiguitate și dificultate „chiar și atunci când au de a face cu produsele normale ale culturii vizuale datorită interesului lor pentru un teren de mijloc între realism și relativism, unde căutarea valorii unei opere de artă cere aptitudini speciale și sensibilități care se găsesc între un realism lipsit de informație și un relativism care se complace" (Branigan 2006:110).

10. este *figura retorică* ***care interpretează o situație***

O imagine metaforică de genul "omul este *un lup*" 'lupul' ca domeniu sursă cadrează 'omul'. O imagine metaforică nu este necesar să fie marcată în mod special (de exemplu ca un insert non-diegetic) ; *o imagine poate fi și literal și metaforic adevărată despre un element din povestire. În general "cadrarea" realizată de o figură retorică nu este atât pe ecran cât este într-un patern de imagini sau în felul de a privi la ceea ce este pe ecran* (v *framing networks* la Fauconnier 2002:ch.3 & 7)

Alte figuri: un indice muzical ca punere în prim plan (*foreshadow*), un cadru repetat ca emfază, un unghi de cameră excentric și o cameră care se plimbă nemotivat (Branigan 2006:110).

11. este *scena*

"Care include mai multe acțiuni separate care împreună formează un event în desfășurare. O scenă reprezintă o cunoaștere sau informație mai multă decât e prezentă pe scenă căci conține informații de tip enciclopedic off-ecran (presupuse de acțiune).

Noel Burch (1969) vorbește despre dinamica jocului dintre spațiul in și off cadru. Pentru Durgnat un principiu general ghidează filmul lui Hitchcock ca o așteptare de a continua către spațiul off cadru care prezintă o surpriză (Durgnat 2002:232 n.12, apud Branigan 2006:110-11). Vezi si *Stagecoach* (Ford, 1939) unde camera se indepărtează de trăsură situată "far away down there" și revelă indienii roșii "back here" – așteptând să atace.... *Chiar dacă este camera "în" scenă, ea se află aproape întotdeauna departe de planul filmat: marginea cadrului este indicele unei distanțe de la camera la obiect ca un spațiu ascuns aflat între cameră și imagine* (Branigan 2006:277).

Există un joc între spațiu in și off-camera la Godard în *Weekend* (1967). Camera stabilește un local, descoperă și urmărește o acțiune și restabilește un local la final. Mișcarea de cameră a format un *gestalt* – un întreg perceptual – a creeat un *non sequitur* vizual, dar nu a reușit să elucideze sau să țină împreună "lumea" din *Weekend*. Lumea a fost segmentată în părți (acțiuni într-un loc) care altfel nu formează un întreg. Segmentarea familiară nu mai are sens (Branigan 2006:277).

O scenă cadrează un eveniment – event pentru povestire (plot) : plan de localizare (*establishing shot*); un plan de reacție (*a reaction shot*); potrivirea în acțiune (*match on action*) ; planuri alternate (*crosscutting* – cadreaza 2 acțiuni relaționate); plan detaliu ; potrivire retrospectivă (recadrează într-o altă lumină ceea ce a fost deja văzut) și perspectiva sonoră (cadrează poziția unei surse de sunet în local)

Şi personajele fac o scenă sau întind o cursă (*to frame someone*) ca în Robert Zemeckis, *Who Framed Roger Rabbit*, 1988.

12. este *structura narativă* ***(cadru de lucru narativ)***

Narrative framework care conține sau include părți diferite ale poveștii (story). Exemple : prologul (cadrează povestea care va urma); o poveste cadru (o poveste despre poveste); *foreshadowing* (cadrează un event viitor); suspense (ceva ce știm sau aflăm cadrează răspunsul nostru față de acțiunile personajului); comentariu auctorial implicit (cadrează o atitudine față de poveste) ; un *flashback* non subiectiv (trecutul ca un cadru pentru prezent); închiderea (*closure*)

(recadrează începutul poveştii) şi vocea-over (cadrează una sau mai multe scene) (Branigan 2006:110-11).

13. narațiunea ***sau discursul care produce o poveste***

Acțiunea de a cadra, în acest caz, produce o serie de evenimente şi scene legate ca mărturie pentru un argument despre cum se aşează lucrurile împreună. Dacă se mişcă eratic camera în interesul său, sau pare plictisită de obiectele anterioare (când urmăreşte un fir pe zid sau iese pe fereastră când ceva important pentru poveste se petrece) devenim conştienți de corporalitatea sa, de diferența corporală față de noi (Branigan 2006:278) Vezi de exemplu în *Passenger* (Antonioni 1975). Mişcarea unei camere care se mişcă (cutreieră, se abate) este *un plan în plan* (Branigan 2006:278). O asemenea cameră ne prezintă un local şi detaliile sale în acelaşi timp – în interiorul planului (*shot*) – camera se plimbă şi caută altceva, un plan mai bun sau mai nou ca şi cum ar fi nemulțumită de ceea ce este prezentat.

Narațiunea poate fi caracterizată cu un *set de principii (care pot fi implicite sau inconsistente) care acționează să selecteze, organizeze, restricționeze, obstrucționeze, fragmenteze, deformeze, cenzureze, abstractizeze, condenseze, mărească, revizeze, corecteze, substituie, excludă, comunice, să dea emfaza, să lege, să transpună, să unifice şi / sau să confere durate elemetelor povestirii în relația cu o poveste. Mai multe nivele de narațiune pot să opereze simultan sau secvențial şi fiecare nivel acționează să reguleze (cadreze, restricționeze) accesul spectatorului la un fel de informație* (de exemplu din 9 tipuri de informație legată de un personaj) (Branigan 2006:111) [199] .

Când filmul exclude ceva în narațiune atunci ceea ce e cadrat este faptul că ceva nu e cadrat, fie că spectatorul realizează sau nu acest lucru în timpul acesta (Branigan 2006:111). Un exemplu ar fi panoramarea de la cei doi îndrăgostiți care se sărută. În narațiunea clasică exista forme de prefigurare care pot fi recunoscute doar după. Restricții de narațiune palpabile în Kiarostami (*Through the Olive Trees*, 1994)

Cadrările imposibile din obiecte (un şemineu, un frigider sau de sub tren) ; ca o vedere din mintea obiectului (o formă de auto reflexivitate) (Branigan 2006:279).

Un unghi de cameră perfect sau ideal este relativ la povestire şi numai momentan căci sunt lucruri de ascuns spectatorului în narațiune. O viziune ideală este combinată cu alte principii discursive şi apoi e corporalizată ca observator invizibil (Branigan 2006:112)

14. starea psihică ***sau dispozițiile spectatorului***

Care susțin emoțiile spectatorului atunci când vede un film. De exemplu, anumite stări psihice ale spectatorului sau ale personajelor sunt deplasate pe compoziția unei imagini. De exemplu „identificarea (nu te uiți la un personaj te uiți după el), narcisism, nonrecunoaştere, fantezie, mascarada, scopofilia, fetiş, procesele visului, cadrare auto-reflexivă, cadre emoționale buffer, deplasări şi decadrări etc” reprezintă asemenea „cadrări” ale imaginii. Pentru teoriile psihanalitice semnificațiile conştiente şi explicite au o ambiguitate radicală căci apar într-o formă “distorsionată” față de sursa lor în inconştient (distorsionat de mecanisme de apărare şi represie) (Branigan 2006:112)

---

[199] Despre nivele de naratiune si organizarea narativa in termeni de dependenta (*hypotaxis*) vs relativa autonomie (*parataxis*) in Branigan 1997: cap.4 si 113-4). Conceptul e *heterarhie* (preluat de la Minsky, *The Society of Mind* 1985). Multiple heterarhii la Jean-Luc Godard, Peter Greenaway, Chris Marker, Raul Ruiz, Wim Wenders, Wong Kar-Wai, Atom Egoyan, Jean-Marie Straub si Daniele Huillet (Branigan 2006:287, nota 62).

15. *sub mulțime* ***a cunoașterii noastre a lumii***

Care este presupusă de o poveste sau aplicată unei povești de către spectator; "world knowledge" oferă un context sau o mulțime de presupuneri de fundal utilizate pentru înțelegere și interpretare (Branigan 2006:113). Spectatorul e confruntat la fiecare moment cu problema de a decide care din totalul de inferențe care pot fi extrase dintr-o imagine pot fi relevante la o ocazie dată (Branigan 2006:113).

Daniel Dennet definește cadrul ca un subset finit de data, o fereastră asupra unei lumi indefinite ca lărgime de dată. Un cadru dă naștere la paterne de dată sau informații ce includ paterne vizuale simple (df 3), paterne vizuale mai complexe (df 8) și paterne non vizuale ca structuri de credințe sau atitudini intenționale (df 13, 14, 15). (Branigan 2006:113).

Rezumat

Accepțiile cadrului de la 1-7 sunt procese *bottom-up* (procesele bottom-up sunt conduse de stimuli). Ele sunt involuntare, seriale, atomizate, specializate, computaționale, inaccesibile memoriei și conștiinței. Procesele operează direct pe data vizibilă și audibilă pe care o organizează automatic pe trăsături de genul: înălțimea audibilă, volumul, timbru, marginea, panta, colțul, adâncime, volumul, orientarea, mișcarea, viteza, direcția, mărimea, forma, suprafața, culoarea și textura (Branigan 2006:283)

De la 8-15 noțiunile se bazează pe procese de percepție *top-down* (procesele top down sunt conduse de sarcină sau obiectivul de atins și în funcție de factori de situație). Ele permit percepția structurilor narative sau construcția unei hărți mentale a unui local. Se bazează pe cunoștiințe acumulate, memorie, predispoziții, inferențe, postulate practice și scheme (sunt „*context sensitive*"). Nu sunt constrânse de timpul stimulului și operează indirect asupra data vizibilă și audibilă cu ajutorul așteptărilor și scopurilor spectatorilor înțelese ca principii de organizare a cunoștințelor și ca metode pentru a proiecta ipoteze (Branigan 2006:283-4)

Cele din 7,8,9 sunt *basic level categories* /vs/ categorii subordonate și supraordonate (Branigan 2006:117). ***Categoriile de nivel fundamental*** *reflectă fenomene care sunt experimentate ca și concrete și reale prin procese corporal fundamentate (percepția de gestalt, imaginile mentale, interacțiunea motorie). O categorie fundamentală este nivelul cel mai înalt unde o singură imagine mentală poate să reprezinte o categorie întreagă. Un expert, de exemplu, nu poate vizualiza categorii supraordonate de genul „vertebrate". Poți vizualiza scaun sau masă, dar nu și vehicol sau mobilier* (Branigan 2006:117).

Când cadrul e conceput pe un principiu top-down atunci cadrul nu e vizibil ca în 1-2 pentru că activități cognitive dincolo de sistemul vizual vor fi necesare pentru a produce ca efectele cadrului să apară pe ecran. În acest sens, montajul pare un tip de cadru (în relație cu 10-15). O abordare top down cadrează un tip de vedere și inteligibilitate pentru spectator care nu e direct pe ecran sub forma indicilor nici legată de timpul de proiecție. Formele și culorile care apar pe ecran par „abstracte" și secundare, o iluzie, o imitație, formă, descriere, simptom ori metaforă a unei realități alta, mai concretă, dar invizibilă. Un fel de relativism compus dintr-o curgere de categorizări supraordonate, non vizuale (Branigan 2006 :118) [200] .

O mișcare de cameră continuă pare să trimită la realități narative discontinue. *Gândirea top-down implică un relativism compus din categorizări supra-ordonate non-vizuale. Art cinema caută ca ceea ce e pe ecran să pară ambiguu, incert, incomplet, gol, și/sau iluzoriu pentru a provoca o conștiință (top-down) a ceea ce nu se vede și simte, a unor realităti de acest tip care există într-o realitate supra-diegetică* (Branigan 2006:118). În acest sens poate fi citat Eisenstein pentru care filmul e mai apropiat de limbaj și de procesele mentale care sunt nonvizuale cum ar fi limbajul și

[200] „Tha art cinema, in particular, strives to make what is on the screen seem ambiguous, uncertain, incomplete, empty and/or illusory so as to provoke a (top down) awareness of unseen and felt realities that exist in a supra-diegetic reality" (Branigan 2006:118).

emoția (Branigan 2006:118). Există un grad de ambiguitate inerent în teoriile de film (Branigan 2006:148). „O **cameră** cauzează o cadrare după ce cineva a specificat de o manieră potrivită (*suitable*) ce înseamnă să fie pe „ecran". Există mai multe feluri de a funcționa a cuvântului *cameră* atunci când vorbim despre experiența filmului. Sunt mai multe camere (unele incompatibile, altele indefinite) atunci când vorbim despre cinema în funcție de scopurile noastre. Camera depășește – fotograficitatea, picturalitatea, vizibilul și vizualul și ajunge în schematic și abstract, acolo unde se află limbajul și limbajul filmului – unde nu există o descriere naturală și exactă bună în toate ocaziile" (Branigan 2006:148-9).

A3.7.3. Cadrul la Torben Grodal

Cadrul *are o primă semnificație ca schemă de imagine : este limita unui spatiu bidimensional ca în expresia "cadru de film*" (o imagine fotografică individuală). Cadrul astfel este:

1/ un container care conține relații *în interiorul* a ceea ce e conținut și

2/ ca ceva care întrerupe relațiile față de ceea ce este *în afara* cadrului.

Tăietura cadrului poate fi înțeleasă ca negativă (ceva e mascat sau lăsat în afară) sau pozitivă. Cadrele sunt paranteze care lasă elemente nedorite în afara cadrului. „*Interpretarea cadrului ca ceva care stabilește relații în interior sau ca ceva care exclude poate fi indicată de o reprezentare sau alta sau poate aparține "atitudinii spectatorului* : un spectator ostil sau suspicios – ce dorește un control cognitiv sau voluntar - sau un spectator care acceptă – care se abandonează pe sine"." (Grodal 1997:209).

"Cadrul e un model al atenției descrisă în termenii a ceea ce e focalizat. Cadrul este un model imagine pentru focalizarea atenției și pentru cadrul de lucru al atenției. Î*ntr-o anumită măsură cadrul, ca și focalizare a atenției, este echivalent cu un sistem de ipoteze, de categorizare și de grupare*. Ca focalizare a atenției cadrul poate fi înțeles ca un model 3-D al relației figura /vs/ fundal: cadrul este un fundal pe care se profilează figurile aflate în focalizarea atenției. *Cadrul funcționează ca un declanșator al unei arii mai largi de atenție și ca un filtru emoțional și cognitiv*."

Accepțiile noțiunii sunt:

1.1/ un cadru de imagine care stabilește un întreg autonom, un **container** de relații interne (ca o paranteză), un container care protejează prin izolare ceea ce e conținut împotriva a ceva exterior;

2.2/ o **fereastră** care face în mod pozitiv vizualizarea a ceva posibilă sau care negativ maschează anumite aspecte ale unui altundeva. Mascarea poate indica sursa sa, camera de filmat, și poate activa un spațiu mascat exterior;

3.3/ un **focalizator de atenție** spațio temporal, un index, un mecanism de indicare

4.4/ un **sistem** de fabricare de ipoteze sau un cadru de lucru ori un integrator al materialului integrat ierarhic superior; și

5.5/ un **filtru** cognitiv și emoțional

"Central semnificației cadrului este cadrul ca incluziune și container /vs/ cadrul ca excludere și ca mască (unde filtrul este o mască specială) și cadrul ca un sistem ce produce o focalizare duală a atenției (în care e posibil ca una din focalizări să o controleze pe cealaltă).

- **Focalizare a atenției care cadrează** (*framing focus of attention*): activează rețelele de asociații experimentate ca activități *proximale* în privitor
- **Focalizarea atenției în ceea ce e cadrat** (*framed focus of attention*): activarea unor așteptări lineare și scheme experimentate ca activități *distale* în lumea ipotetică.

"Focalizarea duală a atenției generează o activare generală. Reduce activarea emoțiilor tense ca o consecință a redefinirii status de realitate a focalizării cadrate de la o ipoteză de viață reală la a fi o ipoteză schemă." (Grodal 1997:210-11). „*Cadrul și ecranul de film și televiziune pot fi descrise ca focalizări ale atenției vizuale ce emit indici pentru construcția unui timp-spațiu ipotetic sau*

actual.” (Grodal 1997:210). „*Indicii aflați în focalizare sunt produși și controlați de către emițător; spectatorul nu poate controla activ semnalele de pe ecran, ci doar dacă dorește să dea atenție și să reconstruiască ceea ce este emis*. În situațiile reale direcționarea atenției vizuale este un act “liber” legat de posibilitatea actuală sau virtuală de a interacționa cu lumea-obiect. Situațiile de lume reală sunt situate într-o lume deschisă și non-direcționată.” (Kazanskij 1981:107, apud Grodal). În film putem urmări centrul curgerii spațio-temporale sau ne putem îndrepta atenția asupra cadrului reprezentării. „*Controlul direcției este trăsătura determinantă*. Fie controlul direcției este simțit ca determinat de preferințele spectatorului fie ca o limitare impusă de către emițător și fie controlul (secvenței spațio-temporale în relația cu câmpuri posibile de viziune și relații enactive posibile) este condus pozitiv (prin proeminența sau profilarea secvenței spațio-temporale) fie negativ (prin activarea experienței cadrului ca o mască impusă aspura unor perspective posibile și de dorit).”

Exemplul lui Grodal este *The Draugtsman’s Contract* (Peter Greenaway 1982)

”Filmul ca și continuum spațiu temporal poate să fie perceput, în funcție de proeminența secvenței temporale, fie ca un drum ghidat plictisitor și spectatorul va remarca șabloanele și schemele temporale și spațiale fie va urmări drumul ca un fel de act de dorință liber (*free act of will*). În funcție de proeminența secvenței temporale privitorul va urma focalizarea camerei de filmat și protagonistul, fie se va refocaliza pe cadrele de filmare și va face meta-activități.” „În film *cadrarea și izolarea pe o durată a unui obiect* (izolat de contextul său metonimic) crește percepția rețelei de asociații saturate și intense și reduce aplicarea schemelor tense secvențiale; crește percepția spațiului, dar slăbește percepția timpului telic sau paratelic.” (Grodal 1997:212).

Proeminența lumii vizionate. „O dimensiune a atenției și proeminenței este dată de către sistemul ipotetic și de cadrul de lucru al atenției ca atare (cadrul de lucru fiind înțeles ca un set de presupuneri care susțin înțelegerea). Central pentru proeminența acestor sisteme este relevanța pentru o ființă vie, pentru oameni (cadrul de lucru activează aplicarea unor scheme antropomorfe prin prezentarea unor agenți umani care simt, au memorii, doresc sau acționează în centrul acestei lumi ipotetice. Filmul anti cinema narativ este legat deseori de dorința de a sparge sistemele ipotetice ce implică ființe antropomorfe și activarea afectivă produsă de acestea.” (Grodal

A.4 SUNETUL

A4.1. Introducere

Sunetul oferă o experiență perceptuală mai completă. Poate avea incidență asupra modului de a înțelege și percepe imaginea. Exemplu din *Letter from Siberia* (Chris Marker, 1957) (Bordwell 2008:265-6). Sunetul poate direcționa atenția în imagine Exemplu: Tati, *Les Vacances de M.Hulot* (1953) (sunetul atrage atenția asupra jucătorului de ping-pong din planul secund). Sunetul poate anticipa prezența unui obiect. Este un indice pentru așteptări. Sunetul dă valoare momentelor de liniște. Oferă posibilități de creație de paterne ca și editarea.

Sonorul e eterogen: muzică, vorbe și zgomot. Vocea umană este prim-planul care ierarhizează banda sonoră.

***Sunetul** poate cadra* (sunetul poate face "vizibil" un obiect din imagine prin direcționarea atenției către acesta ; poate indica calitățile și dimensiunea unui local ; poate indica un punct de vedere aural ; poate indica un obiect off-cadru ; poate sintetiza experiențe vizuale ; poate retoric să cadreze semnificații ; poate invoca un motiv, o emoție sau o cunoaștere a lumii) (Branigan 2006:116). Toate filmele – incluzând filmul mut – dau corp unei raționalizări aurale care cadrează cum fiecare cuvânt poate fi auzit (Branigan 2006:116 si nota 51, p.283)

Indicii auditivi cer conceperea unui spațiu. Contrastul figură /vs/ fundal există în domeniul auditiv. Vorbirea pare să ocupe primul plan față de zgomot (Bordwell 1985:119); vocea umană ierarhizează percepţia din jurul ei (Chion 1982:13-5 apud Aumont 2008b:150). *Sunetul este vehicolul unui sens sau un indice al unei surse sonore*. Banda sonoră își găsește sensul și dinamica în distribuția în spațiile imaginare ale filmului. Elementele sonore sunt analizate și repartizate în funcție de ceea ce este vizualizat (Aumont 2008b:150).

Sunet in (sursa vizibilă în câmpul vizual) /vs/ ***sunet off*** (intra-diegetic / muzica de ecran /vs/ extra-diegetic – *voice over* - sau muzica de fundal). Pentru Michel Chion (1982) vocea umană off-intra-diegetică este o voce "acusmatică" "nici integral înăuntru nici clar în afară" (Aumont 2008b:159). *Nu există diferență între sunetul în câmp vizual și sunet off; această omongenitate sonoră este un factor de unificare a spațiului filmic* (Aumont 2008:16).

În editarea în continuitate vocile se suprapun între cadre succesive (*bleeding* sonor). Tăietura de montaj are loc pe cel care ascultă înainte ca replica interlocutorului să fi luat sfârșit (Bordwell 2008:270).

Exemplu film pentru o voce „acusmatică". Vocea lui Mabuse care nu e legată de un corp uman la Fritz Lang, *Testament of Dr.Mabuse* (1933). Chion vorbește în acest film de vocile nici in, nici off, nici total înăuntru, nici total înafară; "voci care bântuie pe suprafața ecranului". Exemplu film. Vocile personajelor lui Fellini sunt voci prelucrate, distorsionate acustic și în contrast cu informația vizuală asupra personajului care vorbește în profilmic o altă limbă decât cea care este auzită.

A4.2. Categoriile sonore

O încercare de clasificare o face Dominique Château (1976). El distinge între sunete **fonice** (fonematice: discursul verbal ; non fonetice: strigăte, lătrat, vorbirea în șoaptă, vorbirea de fond) /vs/ sunete **non-fonice** (toate zgomotele). Unele au sursă umană (pași, palme, lovituri, aplauze) și altele nu. Sunete naturale (frunzele, vântul, apa), sunete instrumentale (toba, percuție) sau sunete electronice (unde, frecvențe). Sunetele categorizate pot "aluneca" către altele. Cuplul sunet și sursă este legat atunci când amândouă sunt în imagine și liber atunci când nu sunt (Aumont 2008b:154-5).

Puține analize sau studii despre voce privită din altă perspectivă decât cea naratologică (voce in/off; extra diegetica, voce interioară; vocea de flashback) : tonul vocii, ritmul, timbrul vocii ori

conotațiile datorate muzicalității vocii ori “caracterul său de imagine” (ori “*le grain de la voix*”). Michel Chion face o analiză a vocii off-diegetică fără însă o reprezentare a corporalității sale sau a feței sale (vocea mamei lui Norman din *Psycho*, Hitchcock) (vocea *acusmatică*) (Chion 1992:195 sq). Exemplu: sunetul în *Citizen Kane* (1941).

A4.3. Dimensiunile sunetului

Dimensiunile sunetului. Sunetul și **ritmul** (puls, tempo și accente) (Bordwell 2008:275). In acord sau în dezacord cu imaginea Exemplu de dezacord: Bresson, *For Nights of a Dreamer* (un vas care se deplasează încet pe un fundal muzical alert) (Bordwell 2008:277). La fel și în Chris Marker, *La Jetee*. Sunetul și **fidelitatea** cu sursa sonoră. Fidelitatea este o chestiune de așteptare (Bordwell 2008:278). Exemplu de sunet non fidel: Tati, *Les Vacances de M.Hulot*. Sunetul are o dimensiune **spațială**. El poate fi diegetic – on sau *off-screen* - sau non diegetic. Analiza la Tarantino, *Jackie Brown* (scena din magazinul de haine) și introducerea intervenției cavaleriei prin informații sonore din *Stagecoach* (John Ford) (Bordwell 2008:280 sq). Sunetul poate aduce informații asupra a ceea ce gândește un personaj. **Sunet diegetic extern** și **sunet diegetic intern** (atunci când reprezintă ceea ce gândește un personaj) – *sound over*. (Bordwell 2008:285)

Sunet off-cadru diegetic la începutul din *M* (Lang), vocea mamei lui Norman Bates din *Psycho* (Hitchcock) și vocea lui Doctor Mabuse din (*The Testament of Doctor Mabuse*, Lang): voci *acusmatice* (Michel Chion 1992:195sq și 205-6).

Sunetul are parametri de volum, înălțime, timbru.Volumul și textura acustică pot forma o “**perspectivă sonoră**” (dintre o cadrare la distanță și un plan mediu sau apropiat). Indicii vizuali au preeminență față de cei acustici și sonorul este analizat și repartizat în percepția spectatorului în funcție de ceea ce vede. Ipoteza simplicității face că spectatorul presupune o “legătură directă între claritatea acustică, relevanța narativă și coerența spațială” (Bordwell 1985:119) Exemplu: finalul din Kurosawa, *The Seven Samurai* (Bordwell 2008:272). *Muzica accentuează efectul de unitate narativă și diegetică*.

Volumul sonor este un indice de distanță. Sonorul prin transmisie multicanal poate indica sunete din afara cadrului; poate indica direcția de deplasarea a sursei sonore (Bordwell 2008:287). Localizarea în sală și volumul sonor pot indica diferența de intensitate dintre sursă sonoră internă-mentală și una exterioară (Exemplu: scena de început din *Apocalypse Now*, Francis Ford Coppola, 1979).

Sunet sincron /vs/ **asincron**. Asincronizare cu efecte comice la Woody Allen, *Whats Up, Tiger Lily* unde vizualul unui film asiatic e dublat cu un sonor nesincron englez (Bordwell 2008:288). **Sunet simultan** /vs/ **nonsimultan** între povestire și poveste. Sunet simultan, sunet din trecut (imagini de azi și vocea lui Hitler, Stalin sau Kennedy sau un **sound bridge**: personajul spune ceva și fraza sa se termină în planul următor situat în viitor; Exemplu în Jonathan Demme, *The Silence of the Lambs* (1991) și sunet din viitor față de imaginile de pe ecran (imagini de azi și o voce naratorială de după evenimente) (Bordwell 2008:289). Şi în acest caz avec **sound bridge** în măsura în care sunetul din planul următor apare în planul antecedent (Bordwell 2008:290). Exemplu din Federico Fellini, *8 ½*. Flash-forward sonor în Godard, *Band of Outsiders* și *Contempt*.

Un sunet non diegetic echivoc. Exemplu Alain Resnais, *Providence* (1977) și Francis Ford Coppola, *The Conversation* (1974) (Bordwell 2008:291). Analiza la Bresson, *A Man Escaped* / *Un condamne a mort s'est echappe* (1956) (Bordwell 2008:293 sq:300).

După Carroll, citând din Aaron Copland (1949), există 5 mari funcții ale muzicii non-diegetice: crearea unei atmosfere; sublinierea stărilor psihologice ale personajelor; introducerea unui fundal neutru; construcția unui sentiment de continuitate; susținerea tensiunii și oferta unui sentiment de închidere sau de concluzie (Carroll 1996:139). Pentru Carroll muzica caracterizează o scenă, aduce calități expressive pentru a caracteriza o scenă. Muzica proiectează calități care pot fi descrise în termeni antropomorfici emotivi. *Muzica însă nu are o explicitate detaliată emotivă, nu particularizează nuanțe emoționale ci doar emoții inexplicite, ambigue și largi. Ca o emoție să fie*

complet explicită și particularizată ea trebuie să fie orientată către un obiect: de exemplu: mă tem de obiectul X. Particularizarea cinematografică aduce o referință care particularizează aria emoțională largă a muzicii (Carroll 1996:142). Zona cinematografică e numită de Carroll ansamblu de *indicatori* (nota: în terminologia lui Langacker ar fi dezvoltarea unui e-sit) iar muzica ar „modifica sau ar caracteriza despre ce este vorba în scena dată în termenii unei calități expresive" (Carroll 1996:142). O descriere a proprietăților emoționale ale scenei date. Muzica, în acest context este un *modificator* (modifier) care face un *fill-in* emoțional al scenei date. Pentru Carroll este o relație de tip subiect vs predicat. Filmul focalizează conținutul emoțional al muzicii; particularizează și intensifică efectul muzicii. Muzica pune în prim plan conținutul emoțional al unei scene (foregrounds). Focalizarea cinematografică explicitează conținutul vag emoțional al muzicii și îi conferă mai multă claritate.

B.1 NARATIUNEA

B1.1. Narativizarea – Odin

B1.1.1. Narativizarea

După primele două operații pragmatice (figurativizarea și diegetizarea) pe care le-am completat din unghiul de abordare cognitiv cu schemele vizuale, imaginile mentale, recunoașterea figurilor, apoi cu elementele de punere în scenă și compoziția statică a cadrului cinematografic vom trece la desfășurarea succesiunii în film și vom detalia inferențele pe care le operează spectatorul: construcția unei povești prin modularea fluxului de informații din povestire.

Din perspectiva semio-pragmatică avem două nivele de narațiune:

1.**1**/ narațiunea are loc într-un singur plan, responsabilul ei este ***monstratorul*** și se face la timpul prezent (**micro povestirea** sau **monstrația**) (ea presupune continuitatea, un punct de vedere unic și filmarea la prezent) și

2.**2**/ narațiunea are loc pe parcursul mai multor planuri iar autorul este ***naratorul*** (**macro povestirea** sau **narațiunea**) (Odin 2000:27) (și presupune montajul și schimbarea punctului de vedere). Termenii lui Odin au fost împrumutați de la Andre Gaudreault [201] .

Exemplu film Abbas Kiarostami în *Five dedicated to Ozu*, 2003, (reluare după Ralph Steiner, *H2O* (1929) secvența cu o bucată de lemn în apă; film figurativ fără narațiune : Ralph Steiner - *H2O* (1929) in *http://www.youtube.com/watch?v=p4muinY8Q9M&feature=related*),

Bela Tarr, *Satantango*, 45:00

Planul secvență poate schimba punctul de vedere al filmării (***plan unic*** – în continuitate – /vs/ ***plan pluripunctual***) fie asupra aceluiași eveniment fie modificând și conținutul obiectiv vizualizat. Planul secvență poate modifica doar aria imediată de concepție sau poate modifica aria pe care se concentrează atenția și zona de ancorare (camera de filmat și monstratorul). Un plan secvență este o unitate discursivă care conține mai multe cadre discursive (în cazul în care succesiunea duce la o transformare sau procesul profilat are un final). Altfel spus el este un derivat al coincidenței unitate de acțiune = schema unui proces = scanare secvențială și, prin urmare, poate fi scanat sumativ (vezi și la Aumont 2008:38 sq obiectele montajului).

Un exemplu de plan secvență: *The Secret in Their Eyes* (2009) [min. 60-66]; *Russian Ark* (Alecsandr Sokurov, 2003) [cd2 min. 14:00 – 26:00 – 31:00]

Aceste observații concordă cu perspectiva GC. Discursul lingvistic este, pentru Langacker, format dintr-o serie de expresii de dimensiunea unor clauze, fiecare conținând un **cadru atențional (*discourse frame*)** (care nu coincide cu modul de segmentare de tip propoziție sau frază). Structura conceptuală progresiv construită în discurs este mereu adusă la zi pe baza progresiei cadru atențional cu cadru atențional [202] . Filmul, în această perspectivă, nu este o suită neîntreruptă aflată într-o curgere continuă, ci se bazează pe o lipsă a continuității (fragmentarea curgerii în pachete discrete ce pot fi administrate cognitiv) (v și Cubbit 2004:38). Decupajul în planuri al unei scene este pentru GC o suită de aranjamente de vizualizare - fiecare ancorat într-un ***image-event*** - montate în suita unui **Spațiu Curent de Discurs** (***Current Discourse Space*** – CDS) (Langacker 2008:466 si 281) - pentru a obține o scanare sumativă a suitei de procese conceptualizate cu un rezultat holistic final (”*impose a holistic construal*”, (Langacker 2008:112). Fiecare plan este un **image event** și conține

---

[201] Branigan comenteaza asupra termenilor lui Gaudreault in Branigan 1992:146-7. Gaudreault “insists that the opposition between telling and showing is exactly the opposition between editing and shooting a film”.

[202] “Each clause ... the process it profiles is the focus of attention within its objective content, which occupies the window of attention imposed by the frame ... most clauses carry expectations about the preceding or the following discourse, if not both” (lang, 486).

unul sau mai multe “**cadre de discurs**” (***discourse frame***) ori **cadre atenționale** (Langacker 2008:466). Cadrul atențional este ceea ce numește Julian Hochberg (2007:89 sq; 112, 160) o „**hartă schematică**” adică o matrice vizuală de așteptări sau presupoziții spațiale și temporale aplicată unor stimuli ce pot forma o structură unitară perceptuală. Harta schematică este selectivă (dependentă de procesele atenționale și de ghidare a atenției pe indicii pertinenți) și orientată către un scop (intențională) [203] (Hochberg 2007:160-161 ; 276 ; 291 sq). Această hartă mentală stochează informația privirii sub o formă care ne permite să readucem privirea la oricare parte a ei atunci când dorim o re-examinare a ei. Ceea ce percepem dintr-o imagine este harta pe care am construit-o activ din piesele mai mici ale sacadelor privirii iar ceea ce nu a fost codificat și înmagazinat este pierdut din percepție (Hochberg 2007:163-164). Astfel, planurile secvență conțin multiple cadre atenționale ordonate ca blocuri cognitive ordonate de hărți schematice. Un plan secvență este astfel o suită discontinuă de cadre atenționale. Pe de altă parte Hochberg menționează succesiunea de planuri de fețe umane diferite care împreună formează o singură unitate atențională ce nu ține cont de tăieturile de montaj ; o „secvență expresivă unică” sau o „un eveniment facial familiar unic” în filmul lui Eisenstein (*Potemkin*, 1925) (Hochberg 2007:96).

CDS – Spațiul curent de discurs - este stabil (subsumează un corp mare de cunoștințe de fundal), dar, cum discursul progresează, el este continuu adus la zi cu fiecare cadru de discurs. La orice moment CDS aduce baza pentru interpretarea următoarului enunț care îi modifică conținutul și ceea ce este sub aria de atenție înăuntrul său (Langacker 2008:281). Desigur că ancorarea precum și discursul în sine (secvența planurilor și conținutul lor) sunt părți ale CDS. Fiecare *image event* impune o structură în CDS și induce așteptări pentru următoarele planuri. Să notăm că progresia plan cu plan se face pe așteptarea că un element schematic evocat în planul curent va fi specificat în detalii mai fine în amontul sau în avalul discursului (Langacker 2008:487). Strategiile de ancorare servesc ca și referință mentală coordonată (***coordinated mental reference***) unde atât vorbitorul (să spunem monstratorul) cât și ascultătorul (să spunem lectorul spectator) își direcționează atenția asupra aceleiași instanțe. (Langacker 2008:282 și 486)

Fig. 9.7 p. 282 si fig. 13.6 p.486

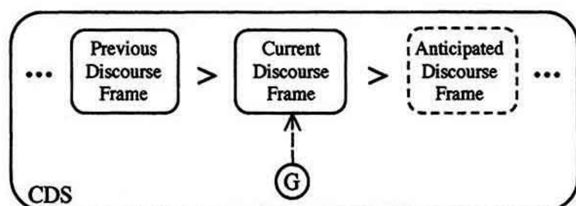


FIGURE 9.7

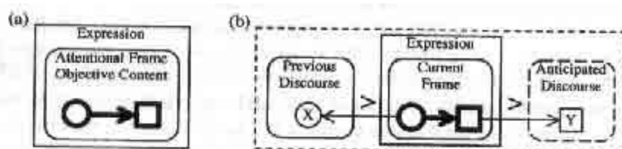


FIGURE 13.6

[203] „How one casts his gaze around the world depends therefore both upon his knowledge of the world and on his purposes—i.e., on the information that he seeks.” (Hochberg 2007:161)

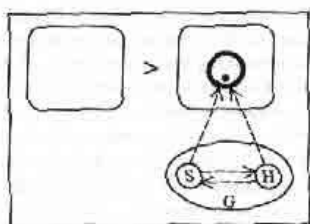


FIGURE 9.8

Deasemenea, pentru David Bordwell (1986) sistemul de **montaj în continuitate** este invizibil din cauza capacității de a utiliza o serie de abilități pe care le-am învățat și par automatice, (Bordwell 1986:218). Spectatorul lui Bordwell este format de o serie de operații – abilități de reprezentare – ("*viewing skills*") aplicate unei povestiri. Aceste abilități presupun o experiență antecedentă (a recunoaște lucruri) formată dintr-un fundal, adică un "*cluster of schemata*" (co, 44).

B1.1.2. Nivelul narativ al planului și micro-acțiunile

Odin face în continuare câteva observații care conduc la ideea că narativitatea inerentă unui plan « nu aparține încă dimensiunii povestirii » (Odin 2000 :27). El distinge între *micro-narațiune care este o narativizare și o structură de tip macro-narațiune care este narațiunea propriu-zisă* [204] .

Decupajul în planuri nu coincide cu analiza narativă. Narațiunea fiind un travaliu de programare a privirii în interiorul procesului de narativizare prin succesiunea de planuri, mișcarea de cameră și vocea-off. (co, 17). În continuare pentru Odin *lectura în termeni de narativitate nu se poate face decât prin înscrierea mișcărilor reperate în categoria acțiunii* [205] (odin 2000:28). Astfel în filmul citit în modul abstract (nu sunt decât forme abstracte) sau în filmul citit în mod simbolic (nu sunt decât simboluri) nu găsim acțiunea definitorie povestirii.

În termenii GC rezultatul unei scanări holistice a unei suite de image-event și a cadrelor discursive va fi sancționat de o schemă extrem de abstract definită. Altfel spus, o schemă poate fi aplicată pentru a categoriza suita de procese și de transformări percepute / conceptualizate. Pentru Odin, tradus in termenii GC, este vorba de activarea rolurilor arhetip. Odin vorbește, pe urmele lui Paul Ricoeur (Ricoeur 1984:88-9), de **dorința de a narativiza** pe care am traduce-o ca necesitatea de a înțelege o suită de acțiuni în termeni cauzali și deci de a conceptualiza printr-o categorizare narativă (Odin 2000:28).

Operațiile necesare apariției narațiunii :

1/ *a conferii mișcării percepute o rețea conceptuală de acțiune* (o transformare cu un **scop**, care are un **motiv**, e instrumentată de către **agenți** în anumite **circumstanțe** și aflați în **interacțiune**). O frază de acțiune de tipul: < *X face A cu scopul de Y, în circumstanțele Z* >. Vedem activarea *rolurilor arhetip* și a *modelului de eveniment* tip, dar și o descriere schematică a unei scheme acțiune (sau un *cadru* pentru Fauconnier).
Exemplu *A charity Tale* [206] de Norman McLaren, 1957.

2/ *inserția acțiunii într-un "sistem simbolic care furnizează un context de descriere*" (odin 2000:28).

---

204 Distincție preluată de la Andre Gaudreault (2009:63 ; 65).

205 « la lecture en termes de narrativite ne peut se faire que par l'inscription des mouvements reperes dans la categorie de l'action » (odin 2000:28).

206 http://www.youtube.com/watch?v=5XIiWOuDuxc

Exemplu: gestul de a ridica un braț poate fi interpretat ca "o formă de salut", "de a chema un taxi" sau de "a vota". Este evident chiar din formularea lingvistică prezența categorizării aici. "O formă de x" înseamnă "un fel de" (*a kind of*). Gestul brațului ridicat este conceptualizat ca fiind o instanțiere a lui [A APELA] → [A SALUTA] → [A CHEMA UN TAXI]. "A vota" poate fi și o instanțiere a lui [ADU ATENȚIA LA MINE] → [A APELA] . Fundamental, gestul brațului ridicat are ca substrat conceptual (sistemul descriptiv) [SOLICITAREA ATENȚIEI] în care individul solicită să intre în aria imediată a atenției ca loc specific al atenției (profilul) de pe scena vizionată (1.3.2). (actorul = agentul tinde să fie în aria de concentrare a atenției în virtutea faptului că este cel mai activ participant cât și sursa energiei. Orientarea către agent este conformă cu această tendință de a pune actorul în concentrarea atenției la nivelul expresiilor lingvistice (Langacker 2008:367). Contextul de descriere de îndată ce expresia a fost recunoscută ca manifestarea unei forme este adus de un sistem descriptiv.

3/ a treia operație este definită de posibilitatea de *a înțelege o acțiune ca "inductor elementar de povestire", o "istorie potențială"* (odin 2000:28).

A înțelege o micro-acțiune în termenii unei acțiuni depinde din nou de activarea instanțierii unui *model de eveniment tip* și a apartenenței sale la clasa verbală (o expresie relațională scanată în timp ce conține un Tr și un Lm) (Langacker 2008:354 sq)). Ceea ce înțelegem că spune Odin este că o acțiune **cere** sau are nevoie pentru a fi înțeleasă de o ancorare (v. infra) și o includere într-un sistem descriptiv mai abstract de genul "despre ce e vorba" (ceea ce numim un rezumat sau un topic la un nivel mai inalt – v. Langacker 2008:513 sq și fig.14.3).

Descrierea. Pentru Odin descrierea (planul descriptiv) este o operație inclusă în narativizare. *Un plan care nu are transformări funcționale este un plan indicial (descriptiv*), dar este inclus în povestire.

Concluzie

Narativizarea funcționează ca un fel de fundal (arriere-plan) necesar pentru producerea povestirii (recit) pe calea narațiunii (odin 2000 :29). Ca o concluzie, relația dintre mișcare și iluzia realității se operează la nivelul micro-acțiunilor reperabile la nivelul planului cinematografic (Odin 2000:29). Prin adiție și prin înglobare ne plasăm la nivele de acțiune succesive mai complexe (care pot fi percepute ca și simple prin integrarea într-un context dat de nivel superior) (Odin 2000:28) [207] . Pe de altă parte însă procesul este cu direcție dublă : și bottom-up și top-down: « *Cum să dai seama de travaliul narativizant al spectatorului fără să stipulezi că spectatorul are în minte un model al povestirii finalizate?*" (Odin 2000 :29). Altfel spus, avem o serie de operații de jos în sus (de construcție în structuri aflate pe niveluri mai Înalte) și o operație de sus în jos care pleacă de la istoria povestită sau de la o ipoteză tematică (*topic*) pentru a da seama de apariția poveștii (V și Langacker 2008:513 sq).

B1.1.3. 5 operații conjuncte pentru a produce o povestire

Operatia 1-3 ***: coerența semantică, succesiunea și transformarea***

Odin menționează că pentru introducerea povestirii este nevoie de o **izotopie semantică** între planuri (redundanța funcțională de unități sau repetiția unor seme a căror însumare generează categoria semantică) (co, 15). Izotopia se identifică pe baza unei ipoteze de lectură tematice (*topic*) care depinde de lector sau de un consemn extern (ex: un artiol critic, un afiș) sau intern textului (ex: genericul, titlul, sisteme interne de opoziții). Travaliul lecturii este atât *prospectiv* – anticipări asupra

[207] « Par addition et emboitement on se place a des niveaux des actions plus complexes (qui peuvent etre percues simples par integration dans un contexte donne) » (odin 2000 :28).

acțiunilor viitoare care vor fi confirmate, precizate sau modificate – cât și *retroactiv* – reveniri asupra ceea ce a fost înțeles pentru a totaliza și pentru a reorganiza) (Odin 2000:30).

Operația semantică operată de către spectator înseamnă:

(1) ***a da o coerență semantică*** ansamblului de acțiuni (construcţia unei izotopii semantice, adică ansamblul redundant de elemente care asigură coerența),

(2) de a *stabili* ***o relație temporală de succesiune*** (între conținutul diferitelor acțiuni) și

(3) de a articula această succesiune de micro-transformari ***într-o singură mare transformare*** (Odin 2000:30). ("A rezuma o povestire consistă deseori în a indica această mare transformare"). Este suficient ca succesiunea și transformarea să fie funcționale pe o aceeași axă semantică (co, 16).

Operatia 4 ***: construcția personajului***

Personajul este, după Vanoye, nu o persoană, ci o „reprezentare, un „semn" global, constituit din semne (lingvistice sau de altă natură) ce desenează un rol, un tip, o funcție, câteodată o absență" (Vanoye 2005:117). Deasemenea, personajul are un dublu statut: 1/ *un statut diegetic în măsura în care are o poziție particulară în poveste* (el este cavaler, bancher, servitoare, elev etc) și 2/ *are un statut narativ* (el este un personaj principal sau secundar, erou sau instrument etc). Corelația dintre cele două statute poate da seama de codurile și valorizările constitutive ale povestirii (de exemplul romanul naturalist alege deseori ca personaj principal o servitoare: Maupassant, Goncourt, Mirbeau, Zola) (Vanoye 2005:118). În primă instanță analiza se va concentra asupra statutului narativ al personajului

Operația de construcție a personajului înseamnă o ***structurare a forțelor catalizate în personaj*** (ansamblul de forțe care sunt responsabile de transformări). Ea se asociază *regrupării personajelor în paradigme* identificate în funcție de calificarea acțiunilor întreprinse (v. E.Souriau; V.Propp, *Morfologia basmului popular rus*, 1928; modelul actanțial al lui Greimas) (Odin 2000:31). Perspectiva lui Odin rămâne aici îndatorată perspective structurale asupra personajului. Pentru o perspectivă cognitivă aceste modele rămân scheme interpretative dependente de o viziune particulară asupra semnificației și detașate de realitatea cognitivă a spectatorului.

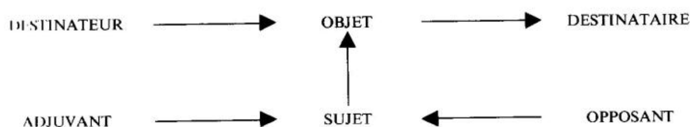
Personajele la Vladimir **Propp** sunt numite *actanți* și sunt definite prin sfera de acțiune, adică fascicolul de acțiuni în interiorul poveștii. Basmul este definit ca o suită de secvențe de funcții. Un personaj poate îndeplini mai multe **funcții** și o funcție poate fi îndeplinită de mai multe personaje (v Propp in Aumont 2008:92; Aumont 2008 b:95 sq). O funcție corespunde unei acțiuni simple (plecarea eroului în lume, trădarea, nunta din final = 31 de funcții). Funcțiile sunt reunite în sfere de acțiuni sau **7 roluri** (agresorul, donatorul, auxiliarul, prințesa sau personajul căutat, mandatarul, eroul, falsul erou).

Modelul narațiunii dezvoltat de Roland **Barthes** cuprinde și el o suită de **funcții**: unități distribuționale (definite prin raportul cu alte funcții) și unități **integrative** sau **indici** (care asigură corelarea cu alte nivele și pot fi indici asupra personajelor, notații de atmosferă). Funcțiile sunt ori **cardinale** (deschid alternative consecvente pentru urmarea povestirii) și altele sunt **catalizā** (sunt unități consecutive). Acțiunea definește personajele de o manieră obiectivă; ca și agent (Barhes, 1981).

A.J. **Greimas** reia ideea unui număr limitat de roluri numite **actanți** (6 actanți) [208] .

---

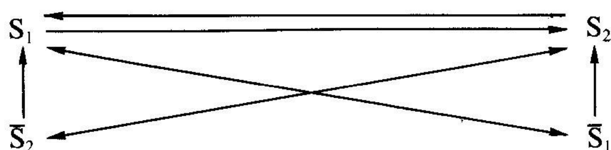
[208] Pentru Greimas structura elementara semantica se bazeaza pe cuplul conjunctie + disjunctie. In **negru** vs **alb** avem o disjunctie si o conjunctie (caci sunt calitati comparabile) aceasta conjunctie formeaza o **axa semantica** (aceea a culorii). Axa semantica reuneste elemente semantice : **semele** (de negru si de alb) continute in termenii descrisi (Greimas, 1966).



Modelul actanțial al lui A.-J.Greimas cuprinde *Subiectul* (care corespunde eroului); *Obiectul* (persoana care este cautată de erou); *Destinatorul* (*Destinateur* – cel care determină misiunea, sarcina sau acțiunea de îndeplinit), *Destinatarul* (*Destinataire* - cel care va primi recompensa); *Opozantul* (cel care împiedică acțiunea Subiectului) și *Adjuvantul* (cel care îi vine în ajutor Subiectului). Actantul este un rol invariant /vs/ actorul este un personaj care îndeplinește mai multe funcții (Aumont 2008:92 sq; Aumont 2008 b:100 sq) (v și Vanoye 2005:134). (4 concepte reunesc rolurile: contractul, proba, deplasarea și comunicarea). Odin (1988:119) propune două structuri actanțiale atașate atât Subiectului cât și Anti-Subiectului. Din perspectiva modelului actanțial personajul ficțiunii este un operator care, prin funcțiile pe care le îndeplinește, operează transformările necesare pentru avansarea poveștii. Personajul asigură deasemenea, unitatea (omogenizarea și continuitatea (Aumont 2008:93).

Între subiect și obiect se instituie **axa dorinței** (a căutării); între destinator și destinatar **axa comunicarii**. În principiu orice povestire se poate descrie în termenii actanțiali și cu ajutorul axelor; dar, dacă povestirea e prea lungă, atunci mai multe scheme o pot descrie și nu doar una singură (Aumont 2008 b:101).

Într-o carte ulterioară Greimas, *Du Sens* (1970) postulează un model universal al sensului : “careul semiotic”.

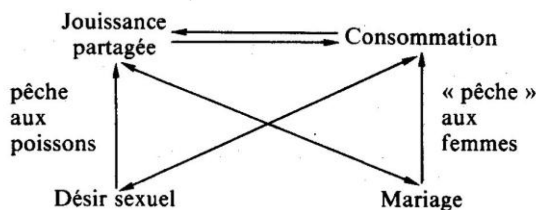


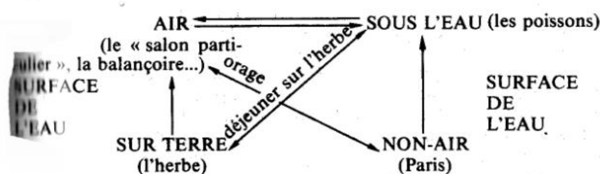
Acesta e format din cupluri: S1 /vs/ S2 aflate în relație de **contrarietate** (adică sunt contrarii semantice: de ex.: binele și răul). Termenii de jos S1 și S2 sunt **opușii** celor de sus. Săgețiile de jos în sus indică **relații de presupoziție**.

Un model de analiză de acest gen e propusă de Aumont (2008b:103) în cazul filmului lui Alfred Hitchcock, *39 de trepte*.

Analiza filmului Partie de campagne (Anexa 1)

Odin propune o analiză sistematică (2000) a filmului *Partie de campagne* de Jean Renoir (1936) realizată cu ajutorul careului semantic. El analizează relaţiile de dorință între personaje și relațiile personajelor cu obiecte.





Acest careu e suprapus pe locurile din film și dă naștere unor suprapuneri relevante pentru film: suprafața apei (loc al seducției și al pescuitului), iarba ca loc al dorinței sexuale nesatisfăcute iar spațiul Parisului ca loc al măritișului și al sufocării. Apa, în acestă interpretare este un spațiu simbolic legat de dorință (atat la Renoir cat și la Maupassant). Dar, ca o primă observație cognitivă, personajul de film nu are existență în afara trăsăturilor fizice ale actorului care interpreteaza personajul. Până la star-sistem (Aumont 2008:94).

Operatia 5 ***: o suită sintagmatică***

Povestirea este definită de o ***structurare sintagmatică temporală*** ce corespunde unui model de faze așteptate ale povestirii. (Odin 2000:31). Ele sunt în număr de 7 (T.Todorov [209] , A.J.Greimas, D.Bordwell, E.Branigan) și presupun o transformare cauzală a unei situații în mai multe etape.

1/ prezentarea unei situații **inițiale** (loc, timp, personaje, starea lucrurilor) – [Todorov : o stare inițială de echilibru].

2/ intervenția unui **eveniment declanșator** care modifică situația inițială și instaurează un dezechilibru, o lipsă, o dorință etc.

3/ recunoașterea acestei schimbări și **decizia de a răspunde** (un *contract* în termenii lui Greimas).

4/ **căutarea mijloacelor** pentru a atinge acest obiectiv (Greimas : "secvența calificantă").

5/ **complicații și înfruntări** între forțele contrarii care apar și împiedică atingerea obiectivului (Branigan: *climax*).

6/ î**nfruntarea ajunge la un rezultat**, la o rezoluție, la consecințe măsurabile.

7/ **descrierea stării finale** (odin 2000:31).

Aceste paradigme sunt numite de Aumont ***funcții*** ("putem considera că filmul de ficțiune ... e constituit de către elemente invariante, pe modelul ***funcțiilor*** definite de Vladimir Propp pentru basmul popular rus sau ***mitemele*** definite de către Claude **Levi-Strauss** pentru mituri" Aumont 2008:91). *Pentru Aumont* ***funcțiile*** *ordonate sintagmatic implică un circuit homeostatic*, adică nu urmăresc decât reducerea efectelor unei dezordini, redobândirea unei stări inițiale. Orice rău comis (crimă, furt, separație) implică în amont o "situație inițială" (prezentată ca bună și normală) și în aval o "reparație a răului comis". Așa cum funcția „plecare" implică funcția „revenire". În cele din urmă disjuncții abuzive dau loc, prin transformări, la conjucții normale și conjuncții abuzive cheamă disjuncții normale. *Din acest punct de vedere, ideologic, discursiv, acest tip de narațiune pune în scenă un ordin social dat ca normal și care trebuie menținut ca atare* (Aumont 2008:91).

Filmul narativ de ficțiune e format – pentru Aumont – din asamblarea unor secvențe de funcții, numite **secvențe-program**. Secvențele program se urmează una după alta, următoarea poate începe înainte ca antecedenta să se fi terminat (Exemplu: În filmul comic, Buster Keaton sau Jerry

[209] Todorov vorbeste de 5 etape: 1/ starea de echilibru initiala; 2/ disrupta echilibrului de catre o actiune; 3/ recunoasterea disruptiei; 4/ incercarea de reparare a disruptiei si 5/ reinstalarea unui echilibru initial (apud Branigan 1992:4). O formulare spatiala este schitata ca si: A, B, -A, -B, A caci 3 este inversul lui 1 si 5 iar 4 este inversul lui 2.

Lewis unde pentru a repara o greșeala, eroul începe o altă acțiune reparatorie care produce o greșeală, pentru a începe o a doua și o a treia acțiune de reparație-greșeală).

Concluzia

Narațiunea pune în joc *5 operații: construcția izotopiei, punerea în succesiune, stabilirea unei paradigme de forțe, punerea în sintagme conform fazelor așteptate ale unei povestiri și producția unei mari transformări care leagă începutul de final*. Pornind de aici orice complexificare e posibilă prin inserția de sub-povestiri în interiorul povestirilor (fractalitatea) și prin complicarea fiecărei operații sau nivel. (Odin 2000:32).

B1.1.4. Narativizarea, monstrarea, narațiunea – Roger Odin

Narativizarea / Narativizatorul. *Narativizarea este o producție de micro-acțiuni* (înscrierea mișcării în registrul actiunilor) și creearea unui sentiment de narativitate (Odin 2000 :32) [210] . Responsabilul acestuia este narativizatorul: instanța producătoare a discursului. (Narativizarea mă pune în fața unei povești care cere să fie povestită [Odin 2000 :155]).

Monstrarea / Monstratorul**.** Monstratorul nu structurează narativ, ci e responsabil de *maniera în care conținutul planurilor îmi este dat vederii* (« *responsable de la facon dont le contenu des plans m'est donne a voir* »). Monstratorul arată ceva. Imaginea unei case nu înseamnă o 'casă', ci 'iată o casă'» [211] . El este o instanță de prezentare (*instance de presentation). Orice plan produce un efect de monstrare* (*monstration*) însă în grade diferite în funcție de travaliul de monstrare efectuat. *Există un montaj narativ, dar și unul monstrativ* (de exemplu: în documentarul de televiziune, în particular cel didactic). Comentariul – prin construcții deictice – contribuie la acest travaliu de monstrare.

Narațiunea / naratorul. El este un *producător de macro-povestire* (*macro-recit*) desfașurată pe *mai multe planuri*. Structurarea narativă este o operație semiotică a cărei responsabil este naratorul. Montajul și narațiunea nu sunt operații de aceeași natură : montajul este o operație tehnică iar narațiunea este o operație semiotică (Odin 2000:33). *Montajul poate să facă o operație de punere în discurs, să structureze ritmic și plastic, să realizeze o punere în relație afectivă cu spectatorul*. Structurarea narativă se poate face și prin dialog și prin punerea în scenă. (Odin 2000:33).

Concluzie

Narativizatorul narativizează, monstratorul arată și naratorul povestește.

La o povestire realizată într-un 1 plan sau la o povestire în n planuri avem în cele două cazuri monstrator și narator și în cele două cazuri complexitatea structurii narative poate fi egal prezentă. Cele două cazuri sunt experiențe de film diferite.

O (i) povestire realizată într-un plan /vs/ (ii) povestire realizată în mai multe planuri reprezintă două experiențe de film diferite.

A) Diferența de ierarhie între cele două. În (i) monstratorul este enunțătorul prim – și, în acest caz, naratorul își înscrie limitele travaliului în limitele impuse de monstrator - iar în (ii) naratorul impune legea monstratorului.

---

[210] Pentru Aumont (2008:64), mai radical, "orice obiect este deja in el insusi un discurs. Acesta este un esantion social care, prin statutul sau, devine un declansator de discurs, de fictiune pentru ca tinde sa recreeze in jurul sau (mai exact cel care il priveste) universul social caruia ii apartine. Astfel orice figuratie, orice reprezentare cheama naratiunea, fie ea si embrionara, prin greutatea sistemului social la care apartine ceea ce e reprezentat si prin ostensie".

[211] Termenul este preluat de la Andre Gaudreault, 1988.

B) Modul în care naratorul lucrează e diferit în (i) și (ii). Î*n povestirea cu un plan unic (i) monstratorul* este construit ca enunțător prim. Naratorul, mobilizează un număr redus de coduri specific cinematografice în acest caz. El se manifestă la nivel profilmic (punerea în scenă), la nivel filmic (alegerea focalei și cadrajului) sau la nivel extrafilmic, adică prin vocea off. Î*n povestirea multiplan (ii) naratorul* impune regimul enunțării (lungimea planului, cadrajul, tipul de racord) și travaliul monstratorului. Naratorul poate mobiliza pentru poveste toate resursele codului cinematografic (Odin 2000:33).

B1.1.5. Monstrator /vs/ Narator – Andre Gaudreault

Pentru Gaudreault (1988, *Du litteraire au filmique* – 2009, *From Plato to Lumiere*) **narațiunea** înseamnă o dezvoltare secvențială între unități definite aflate într-o relație de transformare; de la o situație inițială de echilibru care este apoi dezechilibrată în urma unei intervenții externe către o situație finală de re-echilibru. Pentru Gaudreault există **două moduri de a face o narațiune**: o *micronarațiune primară care operează la nivelului planului cinematografic* și un *nivel secundar reprezentat de dispozitivul articulării planurilor*. Pentru cercetătorul francez cinematograful este un dispozitiv care nu poate scăpa de narativizare.

După Platon poetul narează un event (*diegeza*) fie prin narațiune simplă (***diegeza non-mimetică***) fie prin narațiune exprimată prin imitație (***diegeza mimetică***) fie prin amândouă. Astfel, *mimesis*-ul este o formă, o subcategorie a diegezei. (nota: diegeza platonică corespunde mimesisului aristotelician care se poate exprima fie ca poet narator, fie ca reproducere a vocii personajelor fie ca amândouă) (Gaudreault 2009:46-51)). Pentru discursul literar există tehnici de *telling* sau de *showing* (2009:80sq). În textul scris *showing* rămâne în zona diegezei non-mimetice. „*Telling*” implică un narator care situează evenimentele în trecut sau creează o modalitate temporală nesituată la timpul prezent (cum ar fi condiționalul). El lucrează numai cu ajutorul montajului. Showing implică un monstrator care situează evenimentele din narațiune direct în fața spectatorului la timpul prezent. El lucrează numai cu planul filmului. Mostratorul deleagă camera a fi în locul spectatorului în fața scenei acțiunii care e înregistrată. Monstratorul face „un act de limbaj” acum – în timpul proiecției filmului - prin citarea a ceea ce a fost înregistrat atunci, dar fără a recunoaște că este un citat. Diferența dintre telling vs showing ar fi diferența dintre filmarea unui plan și montarea planurilor.

Monstratorul la Gaudreault este un *reprezentator care are ca simptom un punct de vedere, o monstrație. Este echivalentul unui narator implicit care e responsabil de comunicarea narațiunii înscenate (Gaudreault 2009:70). Monstratorul în film are o prezență la timpul prezent și doar naratorul, prin montaj, poate introduce timpul trecut* (Gaudreault 2009:86).

Grand imagier (Robert Laffay) se exprimă prin plan (monstratorul) și prin montaj (naratorul). Monstratorul (***mega-monstrator***) introduce operații de manipulare a profilmicului (punerea în scenă ca ***monstrator profilmic***), a imaginii (planul și cadrarea ca ***monstrator filmografic*** ce înscrie un punct de vedere aici și acum; lungimea focalei, dimensiunea aperturii și mobilitatea camerei) iar naratorul se manifestă prin punerea în secvență (Gaudreault 2009:93 sq). Pentru Gaudreault orice juxtapunere de 2 planuri este localizată fără drept de apel în zona discursului - *conține mărcile de enunțare* - decât în cea a poveștii (*story*) (Gaudreault 2009:95) și aparține ***naratorului filmografic***. În planul secvență monstratorul se „preface” narator ceea ce permite să „lege variate motive filmate” iar „mișcările de cameră sunt purtate în continuitatea planului (....) și în pofida mișcărilor de du-te vino ale camerei, ceea ce este arătat în plan este numai o bucată de realitate” (Gaudreault 2009:96) (Gaudreault & Jost 2004:58 sq). Un exemplu de multiple manipulări narative se poate găsi în *Reservoir Dogs* (Tarantino, 1992) [1:10:55 – 1:12:11].

B1.2. De la narațiune la conceptualizator - GC

B1.2.1. Doi conceptualizatori

Instanța narativă responsabilă de imagine este pentru GC un conceptualizator implicit sau explicit profilat. Fiind vorba de povestire și de a povesti, rolul povestitorului capătă proeminență. Constatăm că nu există narațiune fără o instanță responsabilă care să emită această poveste. Este cazul prototip al acțiunii de a nara {POVESTITOR [POVESTE]}. Orice frază conține sau are încorporată această schemă fie sub forma de **model al scenei** ori prin **aranjamentul de vizualizare implicit,** dar și integrată în **modelul de eveniment tip** care cuprinde și **evenimentul de vorbire**. Toate aceste arhetipuri conțin implicit și subiectul conceptualizator aflat în fața unui obiect conceptualizat. În cazul nostru vorbim de {narator [narațiune]}.

”În principiu o propoziție – procesul ancorat exprimat de o propoziție finită (*finite clause*) – poate fi înțeles de orice număr de conceptualizatori, fiecare cu perspectiva sa de vizualizare și cu o poziționare epistemică față de ea” (Langacker 2008:445). Astfel, conținutul unui plan cinematografic poate fi înțeles de un număr dat de conceptualizatori fiecare cu o perspectivă particulară de vizualizare.

Exemplu: ***Jill era sigură că pisica mea era flămândă***.

(*Jill was sure my cat was hungry*.) (Langacker 2008:446 – fig. 12.13)

Ca un aspect fundamental al semnificației frazei ea invocă configurația de spații mentale din figura 12.13

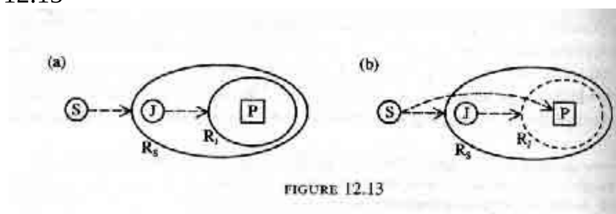


FIGURE 12.13

Putem segmenta, pentru demersul didactic, această frază sub forma:

Vorbitor - -> { **J**ill era sigură că - -> (pisica mea era flămândă = **P**) }

Avem, pe de o parte, o concepție a realității a Vorbitorului (Rs) care conține concepția realității lui Jill, (Rj). Și avem, pe de altă parte, o concepție a realității (Rj) a lui **J** care este **P**.

J ca și Conceptualizator1 (C1) întreține P din perspectiva ei proprie. (Jill este conceptualizatorul primar al propoziției că „pisica mea era flămândă” așa cum vorbitorul este conceptualizatorul primar pentru propoziția că „Jill **era sigură** de acest lucru”).

P = *pisica e flămândă* este o relație profilată pe scenă și conceptualizată de un C1 off-scenă (CEM) care este **J**.

La nivelul actului de vorbire avem un Conceptualizator2 (C2) = **V**orbitorul care are (Rs) (concepția sa de realitate privită din perspectiva sa). Pentru acest C2, care este la rândul său off-scenă și implicit în frază, relația dintre { J=C1 cu P } este concepută pe scenă și construită obiectiv. *Remarcăm deasemenea că C1=J este o entitate virtuală și este, în cazul implicit, identificată cu C=Vorbitorul.*

Relația dintre cele două concepții de realitate poate să fie disociată, adică ceea ce acceptă C2=Vorbitorul ca real este că faptul că P este acceptată de J ca reală, dar nu și faptul că P este reală (exemplul a). Relația poate fi și fuzionată ca în exemplul b de mai sus în care Vorbitorul acceptă ca reală și faptul că P este reală.

P este echivalată cu o scanare secvențială tip a unui proces profilat simplu.

Figura 4.7 pag.110

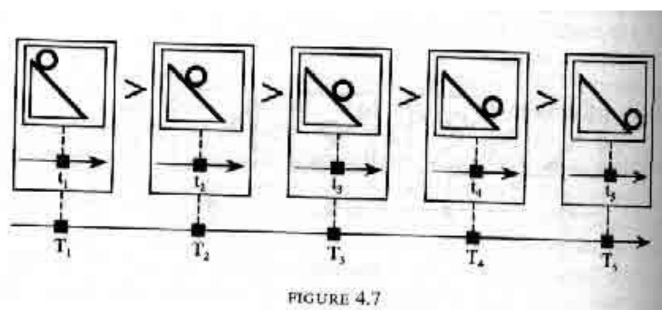
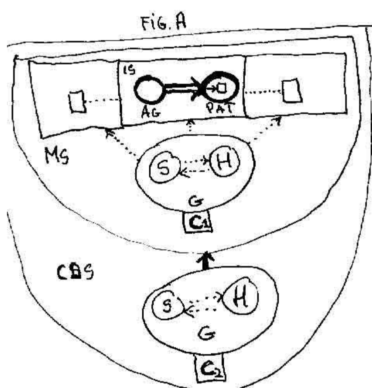


FIGURE 4.7



Remarcăm, traducând în termenii semio-pragmaticii, un monstrator=J și un narator=V. În cazul tipic cei doi Conceptualizatori se confundă sau sunt fuzionați (C1/C2). În cazul în care camera de filmat se mișcă monstratorul sau J (=C1) devine la rândul său obiectiv construit și pe scenă. Deși schematic construit C1=J are o prezență cognitivă pe scenă profilată. (C2 conceptualizează faptul că C1 are o poziție epistemică față de o P la care poate și el să subscrie sau nu). Și, cu toate acestea, în acest caz, nimic nu ne spune că nu există o coincidență de conceptualizare între C1 si C2 deoarece nu există elemente care să ne indice contrariul. (fig.A). În acest model conceptual avem 2 nivele (nativizante) între care se pot stabili fie o relație de identificare-fuzionare fie una de disociere între Conceptualizatori / Naratori.

Fiecare conceptualizator este invocat pentru un scop anume. Un plan dat ancorează un proces profilat de o manieră dată iar conceptualizatorul invocat de elementul de ancorare este o entitate virtuală (v și Langacker 2008:448). Diverși indici sau consemne de lectură pot să-i indice spectatorului dacă procesul profilat este real sau nonreal dacă e imediat sau nonimediat.

Lingvistic diferențele se văd în exemplele următoare:

(a) Jill **nu realiza** că (pisica mea era flămândă) - (real numai pentru vorbitor)

(b) Jill **credea în mod fals** că (pisica mea era flămândă) - (real numai pentru Jill)

(c) Jill **avea dreptate** că (pisica mea era flămândă) - (real pentru amândoi)

(d) Jill **a speculat în mod gratuit** că (pisica mea era flămândă) - (real pentru niciunul)

(Langacker 2008:448)

B1.2.2. Patru conceptualizatori

Un concept pare util în această argumentație: cel a *scenariului de act de vorbire*. Actele de vorbire sunt bazate pe modele culturale standard. Ele sunt scenarii familiare de interacțiune socială și lingvistică. *Aceste modele sunt invocate ca și domenii cognitive pentru scopuri lingvistice.* Aceste modele pot da semnificația verbelor de acte de vorbire: *a întreba, a ordona, a promite, a proclama,*

a afirma. Verbe menționate pot fi utilizate performativ (*I hereby sentence you to life in prison*) sau descriptiv (*The judge sentenced him to life in prison*). Actele de vorbire fundamentale (a afirma, a ordona, a întreba) reprezintă valorile prototip pentru tipuri fundamentale de propoziții (declarativă, imperativă și interogativă). *O expresie poate invoca un act de vorbire ca parte a semnificatiei sale fără însă a face o indicație explicită*: *I will never again smoke marihuana* poate fi interpretat ca o promisiune (Langacker 2008:470 sq). *Schematic modele culturale invocate de actele de vorbire reprezintă condițiile pentru o performanță cu succes a actului: participanții și rolurile lor, acțiunea în sine, rezultatul scontat, așteptări asupra formei, secvenței și conținutului expresiei utilizate.* În modelul cognitiv abstract actul de vorbire și participanții sunt entități virtuale – ca și referenții lui *Eu* sau *tu* sau conceptualizatorul într-un element de ancorare (v. Langacker 2008:447sq).

Când o frază ca *Voi fi acolo* (*I'll be there*) este înțeleasă ca o promisiune atunci ea este inclusă în scenariul de promisiune: [Scenariul de promisiune [*I'll be there*]]. Expresia capătă o interpretare specifică doar în contextul unui eveniment de uz actual [Eveniment de uz [Scenariul de promisiune [*I'll be there*]]].

Exemplul 1: ***Îmi place (asta)*** / *I like it* (Langacker 2008:483 sq) (fig.B)

In acest exemplu avem 4 nivele funcționale și **4 conceptualizatori**.

[Eveniment de Uz = C4 [Scenariu de afirmație = C3 [Ancorarea = C2 [Conținutul Obiectiv = C1]]]].

- *C1 - Conţinutul obiectiv* cuprinde procesul profilat și participanții la acest proces. *Like* desemneaza o relație mentală în care un experimentator (*I*) = C1 are o atitudine pozitivă față de un stimulus (*it*). Conținutul obiectiv este ancorat pentru a forma o clauză finită.
- C2 - Relația profilată este imediată și acceptată de C2 ca reală. Acesta este un conceptualizator virtual și nu este invariabil identificat cu vorbitorul actual. *Procesul ancorat* nu reprezintă un act de vorbire ci este intrinsec o propoziție cu potențialul de a fi utilizată de mai multe maniere.
- C3 - Atunci când e utilizată pentru un act de vorbire, atunci ea este integrată în *scenariul de afirmație* care invocă interlocutorii de o manieră generală = C3.
- C4 - Numai în contextul unui eveniment de uz vorbitorul și ascultatorul virtuali sunt identificați cu indivizi specifici = C4.

Cazul implicit preconizează identificarea conceptualizatorilor la diverse nivele. *Dacă I like it este enunțată ca o afirmație adevărată atunci vorbitorul actual (C4) asuma rolul de vorbitor în scenariul de afirmație (C3), rolul lui (C2) în elementul de ancorare și rolul experimentatorului (C1) din relația profilată*. (Langacker 2008:483-4). Aceste roluri sunt distincte și pot fi asumate de diferiți conceptualizatori [212] .

Vedem că Odin specifică cele 4 instanțe în narațiunea cinematografică: narativizator, monstrator, narator și responsabil al discursului. Aceste instanțe pot fi echivalate cu suita identificată de conceptualizatori ai unei fraze.

Exemplu 2: *He likes it*. (Ii place)

În acest exemplu C1 nu mai coincide cu C4, experimentatorul de pe scenă nu mai coincide cu vorbitorul actual. În *Poate că-i place* (*Perhaps he likes it*) adverbul izolează rolul vorbitorului de rolul lui C2, în ancorare. Deasemnea C poate fi distinct într-un scenariu de act de vorbire precum în întrebări (*Does he likes* it?) sau *când un scenariu aparent este inclus într-un scenariu complex*. (Langacker 2008:484). Vorbitorul actual poate fi distinct de cel invocat de către scenariul de act de vorbire

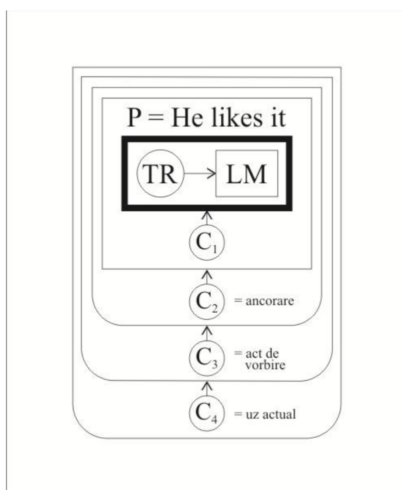
(9) *He likes it, his mother says – but I really don't think so*.

Conceptualizatorul de la un nivel este inclus în concepția de un nivel superior. În *He likes it* relația pe scenă a unei experiențe C1 este înțeleasă de C2 (= ancorarea). Procesul ancorat reprezintă

[212] Despre **elementul de ancorare** : imediat vs non imediat si real vs ireal (Langacker 2008:447 sq).

propoziția înțeleasă de către vorbitorul din scenariul de afirmație (C3) care, la rândul său, este înțeles de către vorbitorul actual din evenimentul de uz (C4).

Aceeași structură poate fi ilustrată în conținutul obiectiv desfășurat sintagmatic: Exemplu: *Sharon claims that his mother believes that he likes it*.



Concluzie

Avem numai 4 nivele de Conceptualizare. Desigur că putem mări numărul de C prin imbricări succesive de genul :

[Alice said that] [Bill believes that] [Cindy claims that] [Doris swallowed a spider]. (Langacker 2008:501)

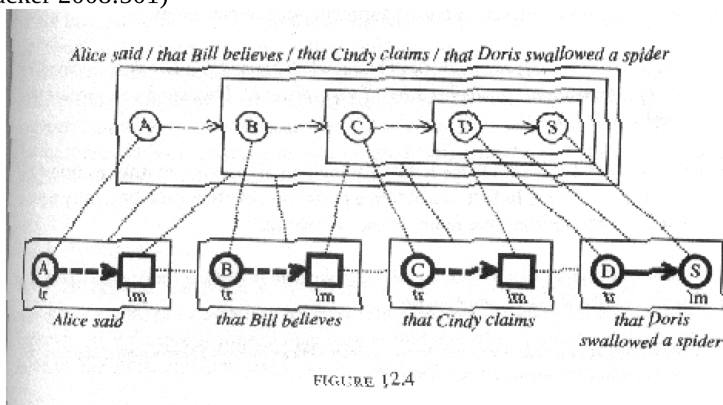


FIGURE 12.4

Dar, în cazul prototip, avem doar 4 nivele de conceptualizare. Nivelele de conceptualizare prezintă o structură fractală în care conceptualiztorul de la un nivel figurează în concepția întreținută la nivelul superior (Langacker 2008:484).

Pentru Bordwell faptul că filmul nu are deictice lingvistice (de genul persoana, timpul, modul etc) face dificilă abordarea în care se poate sistematic da seama de vorbitor, situație și enunțare. Lipsa echivalentelor pentru aspectele fundamentale ale activității verbale îl determină să renunțe la abordarea enunțiativă a analizei cinematografice [213] (Bordwell 1985 :26). Dar rămâne de menționat

[213] “film’s lack of deictics (person, tense, mode, etc) makes it difficult to account systematically for the speaker, situation, and means of enunciation” (Bordwell 1985:25); “film’s lacks equivalents for the most basic aspects of verbal activity, I suggest we abandon the enunciation account” (Bordwell 1985:26).

că ele pot fi inferate (dat fiind o gramatică bazată pe conținutul conceptual) sau exprimate verbal. Pe de altă parte, Bordwell dezvoltă analiza "conștiinței de sine" (*self-consciousness*) în narațiunea cinematografică (de exemplu în 1985:240 despre narațiunea istoric-materialistă și adresările retorice către spectator: figuri frontale la cameră, adresări off diegetice către camera-spectator, montajul în exces, dar și interjecțiile și sloganurile destinate publicului).

Scenariul actului de vorbire: efectiv, epistemic și discursiv. Pe o altă axă de înțelegere a fenomenului analizat, legat de subiectivitate, avem astfel trei nivele de organizare: nivelul **efectiv** (legat de ocurențele date); nivelul **epistemic** (legat de cunoașterea ocurențelor) și nivelul **discursiv** intersubiectiv (unde ocurența relevantă este cea aparținând discursului în sine) (Langacker 2008:484-5).

B1.3. Narațiunea și schema narativă

B1.3.1. Introducere

Narațiunea este pentru **Bordwell** un proces constituit de *activitatea de selecție, aranjare și prezentare a informației din istorie sau povestire (plot) pentru a obține în timp efecte specifice asupra unui spectator* (Bordwell 1985:xi) [214] . Identificăm evenimente și le legăm prin cauză și efect, timp și spațiu. Pentru operațiile narațiunii sunt dispozitive prin care povestirea (*plot* sau *syushzet*) și stilul converg pentru a construi o poveste (*story* sau *fabula*). Principiul de lectură este constituit din urmărirea indicilor din film ce includ paterne, lacune și organizarea povestirii. Alte concepte sunt introduse pentru a explica narațiunea : ipotezele de lectură încurajate sau activate de povestire, lacunele din povestire, tipurile de expoziții-introduceri ale filmului, tactici destinate a amâna transmiterea informației din poveste, redundanța și strategii narative de genul cât se cunoaște, auto-reflexivitatea și comunicativitatea informației din text [215] . Pentru Bordwell narațiunea este un amestec format dintr-o povestire (*syushzet* sau *plot*) și stil (utilizarea sistematică a dispozitivelor cinematice) care interacționează cu o schemă narativă (un model sau un set de norme și principii cu ajutorul cărora se construiește o poveste) pentru a construi o poveste (*story* sau *fabula*). Fabula este o construcție mentală construită pe baza indicilor din povestire și stil aflați în interacțiune cu schema narativă. Povestirea este formată din ansamblul indicilor și dispozitivelor de amânare sau facilitare a construcției poveștii narate. **A înțelege o povestire** este o activitate cognitivă ce depinde de capacitatea de a înțelege la începutul povestiri o stare de lucruri, capacitatea de urmări acțiunile personajelor și a le conferi credințe și dorințe astfel încât activitățile lor să fie coerente sub forma unei explicații de tip scopuri / mijloace, capacitatea de a recunoaște obstacole și răsturnări de situație și să poți la orice moment să rezumi ceea ce știe un personaj și să rezumi o poveste : circumstanțele, motivele, planurile, acțiunile, reacțiile și consecințele [216] (Bordwell 2005:262). Pentru Bordwell **narațiunea** este un *set de indici utili pentru construcția unei povești ce presupune un receptor, dar nu și un emițător al mesajului. Narațiunea poate să mimeze câteodată situația de comunicare. Atunci când receptorul găsește indici ai unui "narator" acel narator este produsul unor principii organizaționale, factori istorici și poziționări mentale ale spectatorilor* (Bordwell 1985:62)

Pentru **Branigan** (1992) narațiunea este o "*modalitate fundamentală de a organiza informația (data)"* și, mai specific, este *"o activitate perceptuală care organizează data într-un*

[214] „Typically, a narrative begins with one situation; a series of changes occurs according to a pattern of cause and effect; finally, a new situation arises that brings about the end of the narrative" (Bordwell 1985:xi).

[215] Pentru o descriere sumară vezi Elsaesser & Buckland (2002:172 sq).

[216] "depends on activities like grasping the state of affairs at the outset of the tale, tracking the character's actions, ascribing beliefs and desires to them in such a way that their activities cohere under some means/end explanation, recognizing obstacles and reversals, being able at any point to hypothsize the state of a character's knowledge, being able to summarize the story, and so on" (Bordwell 2005:262) ; "if you grasp this cluster of circumstances, motives, plans, actions, reactions and consequences – to that extent you comprehend the story" (Bordwell 2005:262).

patern special care reprezintă și explică experiența", " o metodă de a organiza data", "*o formă de organizare a informației (data) spațiale și temporale într-un lanț de evenimente relaționate prin cauză-efect care conține un început, un mijloc și un final și care dă formă unei judecăți asupra naturii evenimentelor precum și demonstrează cum este posibil să cunoști și deci să povestești evenimentele*" (Branigan 1992:3). ***Transformarea*** *este o trăsătura esențială a narațiunii*: "într-o narațiune o persoană, obiect sau situație suferă o transformare particulară și această transformare este măsurată printr-o secvență de atribute care se aplică acestui lucru la momente diferite în timp" (Branigan 1992:4). *Narațiunea conține două nivele de procesare* căci ea poate fi concepută ca "o interpretare globală a informației în schimbare ce este măsurată prin seturi de relații" (Branigan 1992:4). Transformarea presupune etape din care unele sunt de tipul *existenți* (care afirmă existența a ceva – unde existenți tipici sunt personajele și decorurile) și de tip *proces* (care stipulează o schimbare sau un proces aflat sub o formulă cauzală – unde procesele tipice sunt acțiunile persoanelor și forțele naturale). Schimbările de status creează un patern de transformare.

Toate narațiunile conțin componentele de tipul "***agenți și secvența temporală***". În anumite culturi narațiunile mai au și protagoniști care urmăresc un scop, un șir de evenimente bazat pe consecința cauzală și o psihologie de credințe și dorințe [217]; deasemenea înțelegerea universală a noțiunilor de agenți, cauzalitate, scopuri/mijloace [218] permit înțelegerea (Bordwell 2005:261). Bordwell consideră că există un catalog definit al structurilor de povestire : "toate sau majoritatea tradițiilor noastre aderă la câteva structuri narative ușor recognoscibile" [219] .

Schema narativă. Anumite informații sunt stocate și li se alocă o ierarhie în memorie în funcție de importanță. "*Valoarea" informației crește în funcție de improbabilitatea* ei astfel încât elementele tipice și probabile conțin cea mai slabă informație (Branigan 1992:15). Cu cât mai tipică este informația pentru cel care percepe cu atâta mai slab este amintită căci ea este implicită în schemă. *Evenimentele sunt marcate ca și proeminente* și au o semnificație particulară (din cauza așteptărilor generate de ordinea internă a schemei). Propoziții complexe sunt formate în memorie atunci când "limitele" din text sunt percepute ca și corespunzând segmentarii propuse de către o schemă. Aceasta apare din rațiunea dată de faptul ca înțelegerea poveștii implică generarea de așteptări mai specifice și mai complicate asupra a ceea ce urmează și locul său în patern. Macro propozițiile generate reprezintă "poanta" narațiunii. *Atenția celui care percepe lucrează înainte și înapoi pentru a construi "paterne ierarhice de acoperire a datelor (large scale) care reprezintă o poveste particulară ca pe o grupare abstractă de cunoștinte bazate pe o schemă globală (de profunzime)*" (Branigan 1992:16). Chiar și cu figuri abstracte (*non sense figures*) care se mișcă pe direcții abstracte subiecții care le-au perceput și-au amintit serii mai lungi de evenimente dacă au aplicat o schemă de tip narativ. În afara schemei de profunzime înțelegerea unei povestiri este influențată de manipularea punctului de vizualizare sau contextul de vizionare. Natura mediumului cât și stilul povestirii exercită o presiune asupra înțelegerii (Branigan 1992:16-7).

Toate materialele filmului funcționează narativ (camera, vorbirea, gestica, scrisul, muzica, culoarea, procesele optice, lumina, costumul și spațiul și sunetul off screen) (Bordwell 1985:20). Toate tehnicile filmului, inclusiv cele profilmice servesc narativ (diegeza profilmică este construită ca să aibe sens dintr-un punct de vizualizare (*vantage point*)). *În filmul narativ schemele centrate pe povestire controlează schemele și indicii stilistici*. Spațiul cinematic, de îndată ce este înțeles ca fiind populat cu obiecte 3-D recognoscibile, este subordonat funcțiilor narative (Bordwell 1985:128).

Pentru Aumont **narativitatea filmului** este generată primordial de faptul că orice obiect reprezentat cinematografic provoacă un discurs prin încărcătura universului social căruia îi apartine (Aumont 2008:64). Secundar, reprezentatul cinematografic este un reprezentat în devenire; înscris în

[217] "goal oriented protagonists, causal consequence, and a psychology of beliefs and desires" (Bordwell 2005:261).

[218] "cross cultural understanding of agents, causation, means/ends reasoning" (Bordwell 2005:261).

[219] "all or most traditions adhere to a few quickly recognized plot structures" (Bordwell 2005:261).

durată și oferit transformării. A treia rațiune a narativității filmului constă în dorința sa de a se legitima ca o “artă nobilă” (Aumont 2008:64).

B1.3.2. Activitatea cognitivă a spectatorului

Pentru Bordwell analiza de film urmărește cum spectatorii fac sens din experiențe și informații fragmentare și incomplete (subdeterminate). Așa cum un vorbitor al limbii naturale învață regulile limbii naturale așa și spectatorul de film internalizează o serie de norme și principii cu ajutorul cărora înțelege filmele narative (cum ar fi schema formatului narativ canonic). Atunci când spectatorul este confruntat cu două evenimente în film el utilizează schema narativă pentru a lega evenimentele împreună de o manieră temporală, spațială și cauzală. Pe durata progresiei filmului De exemplu un **format canonic de poveste** (de exemplu: “*buy a loaf of bread*”) este format din: *introducerea unei stări de lucruri – o acțiune care complică – o suită de evenimente – un rezultat – un final* [220] (Bordwell 1985:35).

Pentru Bordwell lacunele din informație sunt indicii cu ajutorul cărora spectatorii construiesc inferențe și ipoteze pe linia orientativă a formatului canonic de poveste. Înțelegerea narativă e facilitată de organizarea informației în jurul unui protagonist ce are un scop de acțiune. Pe durata filmului spectatorii rearanjează evenimentele, dezimbiguizează relațiile și ordinea lor și construiec gradual o poveste. Povestea este numită de Bordwell fabula. Fabula este o reprezentare mentală construită cu ajutorul indiciilor din povestire (plot sau syushet) și stil – adică, „utilizarea sistematică a dispozitivelor cinematografice” – în interacțiune cu schema narativă. Fabula este un construct mental dinamic.

”A vedea un film este un proces psihologic care manipulează factori perceptuali, de cunoaștere și experiență (schemele) și materialul și structura filmului (filmul prezintă indici, șabloane și lacune (*gaps*) care formează aplicarea schemelor și testarea ipotezelor” [221] (Bordwell 1985:33). *Un film îi indică spectatorului un număr de operații de efectuat*. Spectatorul este o entitate ipotetică care execută operații relevante pentru construcția unei povești (*story*) și a unei reprezentări. A vedea este o activitate „sinoptică, legată de timpul prezentării textului și literală; nu are nevoie de traduceri în termeni verbali” (Bordwell 1985:30). Desigur că această fază are loc în timpul procesării imediate, al scanării secvențiale ale data audiovizuală și ea este preparatorie mecanismelor de conceptualizare așa cum, de exemplu, le explică Branigan. **Timpul în vizionarea filmului.** La un film narativ așteptăm aranjarea evenimentelor în ordinea temporală. Dar dacă ordinea prezentării este diferită de ordinea evenimentelor din poveste atunci suntem în riscul confuziei. Nu putem relua ceea ce am văzut anterior. Avansul fără pauze al stimulilor (“*relentless march of stimuli*”) în film aduce un efort suplimentar pe procesele inferențiale și pe memoria spectatorului care se află situat între a reconstrui ordinea poveștii și pierderea urmei acțiunii curente (Bordwell 1985:32).

Pentru Grodal (1997:70 sq), pornind de la studiile asupra operațiilor efectuate asupra imaginilor mentale (Kosslyn 1980, 1983,1994) și asupra schemelor de imagine lui Lakoff and Johnson (1987) consideră ca *modelele centrale mentale au ca bază scheme vizuale și motorii.* Categorizarea și nivelul corespondent de abstractizare sunt legate tipic de utilizarea în interacțiunea motorie cu spațiul, obiecte și entități animate. O reprezentare lingvistică a unei povești (*story*) formate din scheme vizuo-motorii (cum ar fi “*Indy s-a aplecat asupra găurii și a luat în mână niște ierburi*”) nu este forma sa esențială. *Povestirea verbală reprezintă scheme mentale care există în conecție cu procesarea cognitivă și afectivă a fenomenelor vizuale și motorii. O secvență este în legătură cu modele mentale holistice de tip senzorii-motorii ale căror reprezentări sunt poveștile verbale* (“*the sequence relates to holistic sensory-motor mental models of which verbal stories are ‘representations’*” (Grodal 1997:73))

[220] (“different forms of surface information convey similar meanings” (Bordwell 1985:35).
[221] (“ the film presents cues, patterns and gaps that shape the viewer’s application of schemata and the testing of hypotheses” (Bordwell 1985:33).

Psihologia percepției și cogniției filmului. Organismul construiește judecăți perceptuale pe baza inferențelor inconștiente. Percepția este un *proces activ de testare de ipoteze*. Percepția tinde să fie *anticipatorie*. Formarea de ipoteze (*assumptions, expectations and hypotheses*) este ghidată de scheme (*schemata*), grupuri (*clusters*) de cunoștințe. Ele pot fi **prototip**, **tipare** (*template*) sau **procedurale** (Bordwell 1985:31). Procesul este condus de scheme care verifică ipotezele în fața informației care vine constant. Pentru Julian Hochberg numai fovea vede detaliile, sacadele scanează cele mai interesate locuri de privit în scena din fața ochilor [222] (Bordwell 1985:32). Schemele dau ipoteze asupra ce vom vedea mai departe în timp. Trăsăturile proeminente perceptual funcționează ca „declanșatori și constrângeri" ("*triggers and constraints*"). "În experiența artei (...) ne orientăm atenția la procesul însuși" (Bordwell 1985:32). Pentru Bordwell atunci când o ***schemă șablon*** nu este adecvată și e nevoie de o nouă explicație pentru ceea ce e prezentat atunci se aplică o ***schemă procedurală***. În funcție de relevanța la necesitatea poveștii elementele sunt justificate de o *motivare compozițională*; *motivare de plauzibilitate – motivare transtextuală* (genul) – *motivare artistică* (pentru că are o prezență stilistică) (Bordwell 1985:36). Atunci când spectatorii au în față un film care insistă pe trăsături stilistice ei caută indicii pentru construcția unei povești (Bordwell 1985:37). Schemele determină *presupuneri* (*assumptions*) (obiectele persistă în spațiu; un individ e identic de la o apariție la alta); *inferențe* (dacă plânge atunci e trist); *memoria* are un rol de construcție; *ipostazieri* (spectatorul testează așteptări despre informația narativă care va veni) (Bordwell 1985:37). Testarea de ipoteze are loc la diferite nivele de la micro la macro narativ – așteptări narative la nivel de eveniment sau pe secvențe de actiuni. ***Suspense*** reprezintă anticiparea și cântărirea probabilităților evenimentelor viitoare narative. Când informația nu confirmă o ipoteză urmează o strategie de "wait-and-see" (Bordwell 1985:37).

Schema este definită de Branigan ca "*o aranjare a cunoștințelor deja posedate de către cel care percepe ce este utilizată pentru a prezice și clasifica data senzorială nouă*" (Branigan 1992:13). Modul de a impune clasificări sau categorizări asupra materialului – inclusiv cel narativ – în timpul procesării va limita modul în care materialul va fi ulterior accesat și utilizat în rezolvarea problemelor. Schema *conferă probabilități evenimentelor și părților din evenimente, "un fel de așteptări gradate despre experiența dintr-un domeniu dat*" (Branigan 1992:13). Schema are o structură ierarhică de la concluzii tentative și contingente către specificații mai generale și invariante. Când se conferă semnificație unei date perceptuale cu ajutorul unei scheme semnificația are o calitate probabilistică care încorporează așteptări și presupuneri mai degrabă decât calități absolute definite de către condiții necesare și suficiente [223] . Pentru Carroll activitatea de inferență aplicată filmului este identică cu cea din viața cotidiană [224] . totuși să notăm că această definiție a schemei este mai apropiată de noțiunile de script și de sistemul descriptiv.

Şabloanele de înțelegere a unei povestiri sunt uniforme pentru toate vârstele. (Oamenii înțeleg că o poveste e formată din evenimente discrete performate de agenți și legate de principii particulare; oamenii înțeleg ceea ce e secundar /vs/ principal într-o poveste; oamenii operează pe povești – ei caută legături cauzale atât anticipativ cât și retrospectiv). Înțelegem un continuum filmic ca un set de evenimente în decor și unificate de temporalitate și cauzalitate. Înțelegem după aplicarea ***schemei prototip*** de agenți, acțiuni, scopuri și local; apoi după aplicarea ***schemelor șablon*** care permit să umpli golurile (Bordwell 1985:34-5).

---

[222] "we assemble our visual world from successive glances which we constantly check agains our reigning "cognitive maps" (Bordwell 1985:32).

[223] O schema testeaza si rafineaza data senzoriala in acelasi timp in care datele senzoriale testeaza adecvarea criteriior implicite incorporate in schema. Interactiunea dintre data si schema creeaza recunoastrea unor paterne globale caracteristice acelor date. Semnificatia apare si este recunoascuta ca existand atunci cand paternul este obtinut (Branigan 1922:14)

[224] "In order to process a film narrative, our default assumption is that we should fill it in with the kinds of beliefs and inferential strategies that we employ in everyday life" (Carrroll 2008:131).

B1.3.3. Schema narativă – Edward Branigan

Schema narativă universală

Pentru **Branigan schema narativă** este formată din descrieri enciclopedice ale unei suite de relații cauzale. În termenii GC este o relație conceptualizată sub forma unei suite de descrieri. Conceptul este apropiat de cel de domeniu (Langacker), ICM (Lakoff & Johnson), script (Shank & Abelson), frame (Fillmore) și sistem descriptiv. „Cauzalitatea în narațiune este definită cu ajutorul unei scheme narative care organizează cunoștințele noastre sub *diferite tipuri de descrieri sau funcții* (abstract, orientare, event inițial etc). O cauzalitate narativă nu poate fi limitată la un singur tip de descriere cum ar fi cauzalitatea fizică (se ridică aburul la locomotivă sau lumina atinge emulsia fotografică), nici limitată la un singur tip de implicație (condiții necesare și suficiente), dar trebuie să includă forme mai largi culturale de cunoștințe (de exemplu: rutinele de seducție, credințele despre proprietate, femeile nemăritate sau încrederea) precum și judecăți despre probabilitatea relativă a eventurilor și efectele motivelor personajelor (inconștiente, de conflict)" (Branigan 1992:203). „Cauzalitatea narativă ia naștere din interelațiile dintre acestor feluri de descriere în interiorul unei scheme narative. Construcția unei metafore este o etapă crucială a descoperirii și construcției de relații cauzale între descrieri care, la rândul lor, leagă evenimentele unele de altele și le aduc împreună" (Branigan 1992:203).

Schema narativă universală – o structură deschisă și dinamică - are formatul următor [225] (Branigan 2006:29 sq) :

1__ *introducerea decorului și participanților* = ***abstract*** (titlul sau sumarul a ceea ce va urma. Dar poate fi și un fond muzical, un plan de situare, o linie de dialog care impune tonul unei scene). Un abstract extins devine un prolog). Un *advance-organizer* care creează un cadru de lucru (o propedeutică) pentru percepție.

2__ *explicația stării de lucruri* – ***orientarea*** (descrierea situației prezente: loc, timp, personaj, secvența sau povestirea - plot) iar o ***expoziție*** (oferă informații despre lucruri trecute care au consecințe în prezent). Expozițiile pot fi preliminare, amânate, concentrate sau distribuite, continue.

3__ ***eveniment inițiator*** *care alterează starea de lucruri prezentă*. Un punct de atac este primul event din poveste care este prezent în povestire. O narațiune care începe prin amânarea expunerii și orientării și începe cu punct de atac ori event inițiator începe în *medias res*.

4__ *reacția emoțională sau afirmația unui* ***scop*** de către protagonist în urma unui eveniment inițiator

5__ ***acțiuni complicatorii*** *(legate de antagonist) care prezintă un obstacol la obținerea unui scop*. O serie de acțiuni complicatorii, dileme, reacții, noi evenimente inițiatorii, scopuri refăcute și un moment al adevărului (*the turning point*).

6__ rezultatul, ***climax*** sau *rezoluția care oprește conflictul dintre scopuri și obstacole și stabileste un nou echilibru sau stare de lucruri*. Un *denouement* care este rezultatul acțiunii climatice și rezoluția care explică enigmele evenimentelor trecute. O *closură* care asigură că finalul este și o concluzie. În contrast există și un anticlimax care pare o digresie sau un element mai puțin important, nemotivat față de acțiunile precedente. Narațiunea poate avea o rezoluție falsă (o falsă rezoluție poate fi chiar subiectul poveștii ca în *Eclipsa* (Antonioni, 1962)) (Branigan 2006:30).

7__ reacții la rezultat sub forma ***epilogului*** înțeles ca o *lecție morală implicită în istorie/poveste și care poate include reacțiile explicite ale personajelor în fața rezoluției*. În anumite genuri, ca *thriller*-ul poate avea loc un post final (*after-ending*) care aduce o întoarcere de situație

[225] Pentru Grodal (1997:10) filmul de fictiune indica (cues) procese mentale in care perceptii, memorii, emotii si acte interactioneaza constant. Ele insa actioneaza in cadrul structurii narrative care specifica relatiile dintre acestea; structura narativa este un model mental fundamental. Acest model nu este necesar verbalizat. Un model nu este o reprezentare ci o relatie functionala.

(*Carrie* [Brian de Palma, 1976], *Wild Things* [John McNaughton, 1998], *Entr'acte* [Rene Clair, 1924]) (Branigan 2006:30).

8__ **narațiunea** este constant prezentă pentru a justifica 1/ de ce naratorul este competent și credibil în raportarea și aranjarea evenimentelor și 2/ de ce evenimentele sunt neobișnuite, stranii sau merită atenția; răspunde la întrebarea cum e posibil să posedezi cunoștințele ca și spectator și de ce trebuie să fie cunoscute de spectator. (Branigan 1992:14-18). *Narațiunea poate fi definită ca regularea și distribuția informației în text care determină cum și când un spectator primește informația* (Branigan 2006:31). Din perspectiva spectatorului o poveste pare astfel ca un "răspuns" pe care spectatorul îl dă la propria sa "întrebare" despre cum și când (și cum) informația este disponibilă (Branigan 2006:31).

Schema narativă are tendința de a fi o suită de relații conceptual scanate sumativ (reificate) sub forma unor descrieri. *Cei care percep tind să-și amintească o poveste în termeni de categorii de informații enunțate ca și propozitii, interpretări și sumare* mai degrabă decât felul în care a fost povestită sau alte fenomene de suprafață (Branigan 1992:15). *Narațiunea are o structură recursivă* în măsura în care componentele sale pot fi imbricate una în alta succesiv la diverse micro și macro nivele de acțiune (Branigan 1992:18). Dar un dispozitiv dat nu are aceeași functie la diverse contexte de cadre temporale. Gestul unui personaj în interiorul unei scene are o funcție narativă diferită de funcția scenei în relație cu o altă scenă consecutivă (Branigan 2006:31-2)

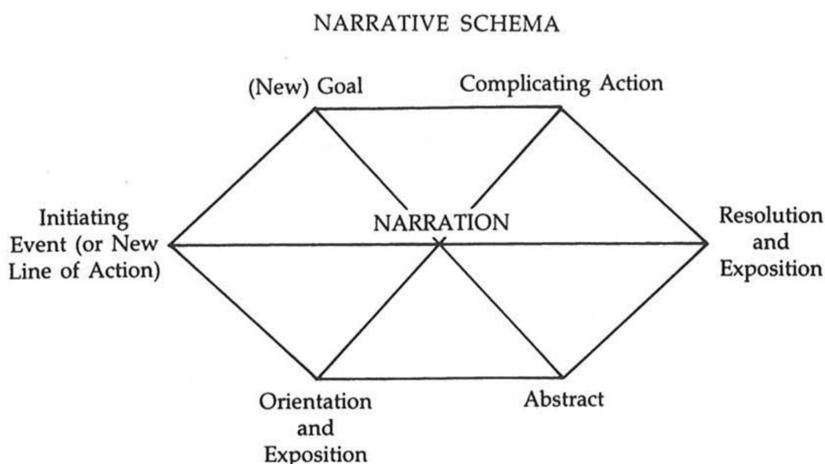


Figure 1 Narrative schema

(fig Branigan 1992:17)

O *narațiune poate conține și alte feluri de a organiza data*:

1 o *grămadă* – o colecție virtual aleatorie de obiecte aranjate de șansă – obiectele sunt legate de o liberă asociație de moment și au o prezență imediată în percepție.

2 un *catalog* – obiectele sunt adunate de un centru prin similaritate

3 un *episod* – obiectele sunt adunate împreună ca și consecințe ale unei situații centrale – un episod se dezvoltă și progresează – el instanțiază o schimbare – părțile episodului sunt rememorate prin cauză și efect.

4 un *lanț nefocalizat*– o serie de relații cauză și efect fără un centru continuu.

5 un ***lanț focalizat*** (*focused chain*) – o *serie de relații cauză și efect cu un centru continuu (focalizat în jurul unui personaj, evenenimentele sunt asociate unui loc sau obiect sau elaborarea unei teme*) [226]

6 o *narațiune simplă* – o serie de episoade sunt reunite ca un lanț focalizat – are o closură și reversibilitatea în sensul că situația finală poate fi trasată până la început (Branigan 1992:19-20).

Modalități de a procesa data:

1 + 2 = o concepție a timpului în simultaneitate.

2 = o cronologie (elementele sunt numai consecutive).

De la 3 -> 6 = timpul devine inclus într-o relație de consecință (implicații, probabilități) și de direcționalitate.

6 -> = timpul începe să manifeste o configurație de dimensiuni mai mari (simetrie, răsturnare (*reversal*), paralelism, ciclu, closură, unitate) comparabilă cu principiile lui Todorov ; transformările sale care generează principii de ordine din cauzalitate locală. *Experiența pe care o are spectatorul despre durată și cauzalitate este direcționată în timp iar experiența ordinii poate inversa vectorul temporal, aparent operând asupra prezentului dintr-un punct în viitor; adică, părți ale paternului au fost aranjate ca să se potrivească cu părți ulterioare.*

“Narațiunea poate fi privită ca o manieră de a evalua și cântări probabilitățile minut cu minut, o formă tehnică de a discuta șansele vieții” (Branigan 1992:26). Majoritatea scenelor dintr-o narațiune sunt cauzal indeterminate de către cele care le preced. Între ele are loc o relație slabă mai degrabă decât una cauzală (Noel Carroll apud Branigan 1992:26). *Narațiunea este un cadru care situează legăturile dintre obiecte în timp; care ne permite să stabilim perechi cauză și efect, să conectăm perechi cu perechi, să construim un set legat de acțiuni. Narațiunea demonstrează cum anumite efecte care sunt dorite pot fi atinse, cum dorința este legată de posibilitățile de a fi, cum evenimentele pot să înainteze – o conștientizare a eficacității cauzale ale lucrurilor* (Branigan 1992:217). *Elementele fundamentale ale narațiunii nu sunt pe ecran, dar sunt în noi ca o formă de a gândi, o formă de proiecție a unei explicații a experienței, incluzând și experiențele pe care le avem ca Sine* (Branigan 2006:32). Narațiunea este o **schemă procedurală** care organizează data pe un patern special ce caută să reprezinte structura cauzală (să arate ce urmează după ce la nivel local sau global) și eficacitatea cauzală (să traseze posibilitățile pentru un obiect să devină să fie). Unul din scopurile modului de a percepe narativ este de a cântări cum anumite efecte care sunt dorite pot fi atinse, cum dorințele sunt legate de posibilitățile de a fi, cum evenimentele pot avansa. A percepe narativ operează să aducă viitorul în dorințe exprimate în prezent și demonstrează cum prezentul a fost cauzat de trecut și cum prezentul poate avea efecte in viitor (Branigan 2006:32).

Exemplu film. Putem identifica o analiză cinematografică realizată cu ajutorul montajului de planuri a fotografiei. Fotografia este analitic decupată în planuri care generează o schemă narativă acolo unde ea este o descriere a unei situații. Un prim decupaj are loc în *Blow Up* (Michelangelo Antonioni 1966) și un al doilea în *Blade Runner* (Ridley Scott 1982) (Sobchack 2004:153).

Tipuri de cauzalitate și integrări culturale

Mai multe genuri de cauzalitate. Evaluările cauzale pot fi așezate pe un spectru de la arbitrar la necesar:

(1) 1/ elementele sunt doar *consecutive* (și); ordinea lor este arbitrară sau opțională ;

(2) 2/ elementele sunt *cronologice* (apoi); ordinea e guvernată doar de durată;

(3) 3/ elementele apar împreună *convențional*; ordinea e reglată de practici familiare sau generice;

[226] E probabil ca o poveste are linie temporala liniara si progresiva si este centrata pe experienta unui singur individ ca model mental de baza asa cum apare in studiul schemei de povestire canonical (Mandler, 1994, apud Grodal 1997:88).

(4) 4/ un element îndepărtat apare împreună cu altul prin medierea altor elemente în care ultimul este proxim sau cauza imediată;
(5) 5/ un element este *necesar* pentru ca altul să apară (o cauza validantă);
(6) 6/ un element e *suficient* ca altul să apară (o cauza directă);
(7) 7/ un element este *necesar și suficient* pentru apariția altuia (o cauză unică) (Branigan 1992:26-7).

O abordare pshihologică care – *top-down* – permite unor **cadre de referință** să grupeze elementele. *Aceste cadre de referință sunt mai largi decât determinările locale de genul lanțului cauzal.* Înțelegerea *probabilităților se bazează pe cunoștințe culturale care pot permite a se judeca acțiuni și tranzacții ce aparțin împreună și pot apărea împreună*. Înțelegerea cauzalității narative depinde de cunoștințe generale de interacțiuni sociale (legături pe care suntem predispuși să le numim cauzale) (Branigan 1992:27.

Schema narativă propune o segmentare: cum poate fi segmentat ceva în părți care par să interacționeze pe baza unei scheme narative cultural formate. Astfel, cauzele și efectele apar după eveniment (after the fact) ca și etichete explicative pentru o secvență de acțiuni vizionate din perspectiva unei descrieri schematice particulare (Branigan 1992:29). În acest sens epilogul unei narațiuni face doar explicită judecata socială deja conținută în lanțul cauzal sau, altfel spus, spectatorul emite o judecată asupra probabilităților bazată pe viață așa cum a experimentat-o prin probabilitățile definite de către societatea sa (Branigan 1992:29). Narațiunea poate fi concepută ca fiind formată din mai multe procese ce acționează la nivele diferite propunând și abolind contradicții cu grade variate de explicitare și succes (Branigan 1992:31). Narațiunea este pentru Branigan *principiul de conversie a datelor* din cadrul de referință *ecranul* într-o *diegeză* – o lume – care cadrează o poveste particulară sau o secvența de acțiuni în acea lume.

Narațiunea divizată în relații diegetice și nondiegetice

Pentru Branigan spectatorul se află în fața unor relații din domeniul bidimensional al ecranului și în fața unor relații între obiecte tridimensionale. Orice relație spațială și temporală are o dublă interpretare în două cadre de referință: a ecranului și a lumii poveștii (*story world*). Cauzalitatea are și ea o dublă interpretare iar o sarcină importantă a narațiunii este de a reconcilia aceste două sisteme. Lumea poveștii este, la rândul său divizată în diegetic și nondiegetic. Diegeza fiind în acest caz „sistemul implicat spațial, temporal și cauzal al unui personaj (...) potențial accesibil personajului (1992:35). Anumite elemente sunt nondiegetice și adresate spectatorului. O muzică de fundal este *despre* lumea diegetică. Elementele nondiegetice sunt non accesibile personajului. În aceste condiții narațiunea este o modalitate de a înțelege spațiul, timpul și cauzalitatea. Pentru că sunt două cadre de referință atunci narațiunea privește conversia informației din cadrul ecranului în diegeză care cadrează o poveste (o sevență de acțiuni în acea lume) și modul în care data din poveste e convertită pe ecran.

Narațiunea este divizată într-o serie de relații:

1. *Relația diegeză /vs/ poveste* poate fi analizată cu ajutorul conceptelor lui Todorov de transformare sau o schemă narativă. Ce fel de secvențe de acțiuni care au loc într-o diegeză contează ca și narațiune? De exemplu abstractul, orientarea, evenimentul inițial descriu cum un cititor colectează o serie de episoade într-un lanț focalizat de cauzalitate. Cauzele narative sunt principii de explicație care sunt derivate din cunoștințe culturale și din legi fizice (Branigan 1992:36)
2. *Relatia diegeză /vs/ ecran* se poate descrie în termenii de script, decor, tehnologie, tehnică, plan, formă, stil, material și exces.
3. *Relatia diegeză /vs/ exteriorul său* (ceea ce e non diegetic) ridică întrebări ce țin de narațiune. Care este natura referinței ficționale și non ficționale?

Narațiunea ține mai mult de procese top-down (Branigan 1992:37-39). Recunoașterea obiectelor și acțiunilor ține de procese *top-down* care au precedență asupra proceselor deseori involuntare *bottom-up* și au precedență asupra continuității fizice pe ecran (Branigan 1992:45). Înțelegerea nu procedează prin rafinarea progresivă de la stadiile de jos către cele superioare. *Mintea pare organizată în module care operează în paralel și care produc rezultate ce se intersectează; care unifică, dar care sunt și în conflict. Sinele nu e stabil și unificat. Cel care percepe trebuie să caute, compare, testeze, discrimineze și să speculeze în multe contexte și spații imaginate (Branigan 1992:45-46).*

Analiza film Metafora, Welles, Lady From Shanghai



În exemplul filmului *Lady from Shanghai* (Orson Welles, 1948) [15 planuri de la min. 50:44] faptul că femeia cauzează prin apăsarea butonului un accident de mașină poate fi grupat de spectator în două lumi. Ceea ce e pe ecran se grupează în două lumi simultane: diegetică și non diegetică. Elementele non-diegetice sunt *despre* lumea diegetică și adresate spectatorului. "În acest fel filmul îi permite spectatorului să vadă un lucru (accidentul de mașină) în termenii unui altuia (o femeie), dar nu într-un mod literal (diegetic). Așa cum o statuie poate să iasă la iveală *din* ("*out of*") argilă, așa și moartea omului și accidentul de mașină ies la iveală metaforic dintr-o presupusă stare psihică feminină: "*She killed males out of desperation*". Metafora ("*out of*") funcționează pentru a descrie natura relației cauzale. Statuia apare din argilă așa cum și starea mentală a femeii apare din descrierea accidentului de mașină. Relația metaforică dintre domeniul sursă [accidentul de mașină] e cartografiat pe domeniul țintă [starea mentală] adică a vedea ceva (starea mentală) în termenii a altceva (accidentul) sau a substitui ceva (accidentul) cu altceva (starea mentală) pentru a sublinia o calitate comună – demonstrează *"relația apropiată dintre creația de metafore și descoperirea cauzelor*" (Branigan 1992:49).

A descoperi cauze înseamnă, în acest sens, să descoperi că logica de grupare a anumitor "*events*" împreună pe baza unei calități sau set de trăsături comune poate să indice un proces formativ în substrat. Cauzalitatea paradoxală a unei femei care cauzează și nu cauzează un accident de mașină reflectă principiul general al filmului *Lady from Shanghai* unde o disimilaritate între sexe este legătura comună între evenimente. Cauzalitatea narativă este formată de aceste principii largi de grupare. Exemplul arată că o cauzalitate impusă de o schemă top-down are efecte asupra interpretării evenimentelor diegetice.

Exemplu din *The Criminal Life of Archibaldo de la Cruz* (Bunuel, 1955) [min. 3:40 – 6:00 – 6:41]. Schema de legătură cauzală dintre evenimentele diegetice și fantasmele protagonistului este explicit oferită de către narator. O schemă similară stilistic exprimată cu ajutorul unui montaj analitic apare în *Decalog I* (Kieslowski, 1989, *Decalogue*) [min. 33:39 sq] unde prezența literală pe ecran a unor elemente empiric-materiale „trădează" o relație cauzală nondiegetică (analiza secvenței la Sobchack 2004:88 sq)

Analiza film Metafora, Lang, Dr.Mabuse, The Gambler



Problema pe care ne-o pune această suită de planuri din *Dr.Mabuse, The Gambler* (Fritz Lang, 1920) privește poziția în spațiul diegetic a majordomului. Între planul 4 și planul 5 putem infera o contiguitate spațială a protagoniștilor: majordomul e în dreapta lui Mabuse. În planurile 6 și 7 poziția personajelor e diferită: majordomul e în stânga lui Mabuse. Planul 12 stabilește relația: majodomul vine din stânga spate.
Relațiile imposibile din spațiul diegetic sunt rezolvate în cadrul de referință nondiegetic. Pentru a construi un spațiu de poveste coerent spectatorul face apel la 1/ ignorarea a ceea ce e literal pe ecran și 2/ aplicarea unei alte scheme de acțiune asupra poveștii.

B1.4. Noțiuni narative – Vanoye, Aumont, Grodal

B1.4.1. Elementele schematice ale unei povestiri – Francis Vanoye

Pentru Francis Vanoye elementele constitutive ale unei narațiuni sunt (după o defniție a lui Gerard Genette 1969:49) „reprezentarea unui eveniment sau a unei suite de evenimente reale sau

fictive cu ajutorul limbajului şi, în particular, al limbajului scris". „Eveniment sau o suită de evenimente" implică:

- Acțiuni înlănțuite
- Agenți și pacienți
- Un cadru (locuri, obiecte)
- O cronologie

"Reprezentare cu ajutorul limbajului" implică un dispozitiv de reprezentare:

- Un enunțător al povestirii (naratorul), explicit sau disimulat
- O enunțare a povestirii (narațiune) mai mult sau mai puțin marcată
- Unul sau mai multe puncte de vedere de unde se operează reprezentarea
- Un destinatar (naratar) al povestirii, spectator al reprezentării (Vanoye 2005:9)

O definiție similară apare la Christian Metz: „discurs închis care irealizează o secvență temporală de evenimente" (1968).

B1.4.2. Povestea, diegeza, povestirea, narațiunea – Jacques Aumont

Povestea

Noțiunile utilizate: Fabula (*story* = **poveste**; histoire) /vs/ sujet (*plot* = **povestire**; recit) definesc diferența dintre ceea ce este povestit (ceea ce era definit la Langacker ca timpul conceput) și cum este povestit sau „pus în pagină" (ceea ce era definit la Langacker ca timpul de concepție). ***Povestea** (story) este un șablon (template) pe care spectatorii narațiunii îl creează prin presupuneri și inferențe; prototipe (tipuri de persoane, acțiuni, locale etc), șabloane (povestea canonică) și scheme procedurale (căutarea motivațiilor apropiate și a relațiilor de timp, cauzalitate și spațiu)* (Bordwell 1985:49).

Pentru Aumont **povestea** (*histoire*) e definită ca "semnificatul sau conținutul narativ" (Aumont 2008:80). Acesta e format din elemente fictive care țin de imaginar, care sunt ordonate unele în funcție de altele într-o dezvoltare, o expansiune și o rezoluție pentru a forma un întreg coerent și în majoritatea timpului închis. *Povestea este frazată în sensul în care conține o secvență de evenimente*. Această completitudine dă sentimentul că povestea este independentă de povestirea care o construiește. Pentru a da seama de tendința poveștii de a se prezenta ca un univers (simulacru al lumii reale) termenul de poveste a fost înlocuit cu cel de **diegeză.**

Diegeza

Diegeza. Este mai întâi *povestea înțeleasă ca pseudo-lume, ca un univers fictiv ale cărui elemente formează o globalitate*. Astfel, diegeza este mai largă decât povestea fiind ceea ce povestea evocă sau provoacă pentru spectator. Putem vorbi de *un univers diegetic ce cuprinde seria de acțiuni, contextul în care au loc (geografic, istoric sau social), ambianța de sentimente și de motivații în care apar acțiunile* (Aumont 2008:80).

Exemplu: în *Râul roșu* (1948) al lui Howard Hawks diegeza cuprinde povestea (condusul unei cirezi către o stație feroviară și o rivalitate între tatăl și fiul adoptiv), dar și universul fictiv subînțeles: cucerirea vestului, plăcerea marilor spații, codul moral al personajelor și stilul lor de viață. Diegeza e formată dintr-o colecție de sisteme descriptive care se aplică de către spectator unui ansamblu de unități simbolice ale filmului.

Diegeza are un statut ambiguu. Este ceea *ce produce* povestea și este și *pe ce se susține povestea* sau la ce trimite povestea. Orice poveste particulară își creează propriul univers diegetic, dar și universul diegetic (construit de alte povești – de un anumit gen) ajută la constituția și la înțelegerea poveștii (Aumont 2008:81). În locul universului diegetic Aumont foloseşte și expresia *"referent diegetic" în sensul unui cadru ficțional care servește – explicit sau implicit – ca fundal de verosimilitudine a poveștii.*

Diegeza ar fi și povestea înscrisă în dinamica lecturii povestirii, așa cum se elaborează ea pentru spectator în timpul derulării peliculei. Ar fi istoria, povestea, construită picătură cu picătură de către film și fantasmele momentului ori elementele reținute din alte filme precedente. **Diegeza** ar fi astfel *istoria, povestea prinsă în plastica lecturii*, cu pistele false, dilatăriile temporale sau elipsele imaginare înainte de a se îngheța într-o poveste pe care o pot povesti de la început la sfarșit de o manieră logică (Aumont 2008:81)

Scenariu ar fi descrierea poveștii în ordinea povestirii iar **intriga** ar reprezenta indicarea sumară, în ordinea poveștii, a cadrului, raporturilor și actelor care reunesc personajele (Aumont 2008:81)

Povestirea

Povestirea (*Sujet, plot, recit*) este aranjarea și prezentarea în film a fabulei, a poveștii. *Este sistemul formal care dă indicii și constrângerile pentru construcția poveștii. Povestirea se manifestă în film ca un proces "dramaturgic" iar stilul ca un proces "tehnic*". **Stilul** este "utilizarea sistematică a dispozitivelor cinematice" (Bordwell 1985:50). Faptul că un spectator ia în considerare scopurile unui personaj ține de cauzalitatea din poveste. Faptul că un spectator va întâlni o expunere sau un final ține de povestire.

Povestirea pentru Aumont este înțeleasă ca și enunțul în materialitatea sa; enunț care se prezintă ca și discurs ce implică o sursă enunțiativă și un spectator iar elementele eterogene din care este format (imagini, cuvinte, sunete, muzică, mențiunii scrise) sunt organizate în funcție de 1/ cerința lizibilității, 2/ de cerința coerenței interne 3/ și de o direcție de lectură impusă spectatorului. *Povestirea este concepută pentru efecte particulare: suspense, surpriză, amânarea ... aranjate liniar, dar și prin anunțuri, rapeluri, corespondențe, decalaje, salturi care generează o "rețea" de circuite în care se poate înscrie orice element narativ* (Aumont 2008:75-6). Aumont propune ca povestirea să fie denumită **text narativ**. Textul narativ este un discurs, dar un discurs închis (care are un început și un final). Închiderea textului este un element organizator al textului. *Este suficient ca un enunț să relateze un eveniment – un act real sau imaginar, fictiv – pentru ca să fie proiectat în categoria povestirii* (Aumont 2008:77).

Narațiunea

Narațiunea – Aumont – este actul narativ producător și, prin extensie, ansamblul situației reale sau fictive în care are loc. Narațiunea privește relația înscrisă în povestire dintre enunț și enunțare (în funcție de urmele lăsate în textul narativ) (Aumont 2008:77). Narațiunea regrupează atât actul de a nara cât și situația în care are loc acest act; ea pune în joc atât acte (funcționări) cât și cadrul în care au acestea loc (situația) (Aumont 2008:77). Este un discurs ancorat în scenariul actului de limbaj (în accepția lui Langacker)

B1.4.3. Autor, narator, instanța narativă, personaj-narator - Jacques Aumont

Situația narativă poate conține o serie de determinări ale actului narativ. Este de distins clar între noțiunile de autor, narator, instanța narativă și personaj-narator (Aumont 2008:77).

Autor/narator. Există tentația de a "psihologiza" excesiv această noțiune. Naratorul real nu este "autorul", ci este *un rol fictiv care se preface că povestea este anterioară povestirii (când povestirea construiește povestea) și ca și cum el însuși și povestirea sa ar fi neutri în fața "adevărului" poveștii* (Aumont 2008:78). Naratorul este înțeles ca realizatorul care *alege* un tip de înlănțuire narativă, un tip de decupaj, un tip de montaj î*n opoziție cu alte posibilități* oferite de limbajul cinematografic (Aumont 2008:77).

Naratorul și instanța narativă. Instanța narativă desemnează *locul abstract unde se elaborează alegerile pentru construcția povestirii și poveștii.* Aceste alegeri implică funcțiile

narative ale echipei de realizatori, dar și contextul, situația în care se exersează aceste funcții (datele bugetare, contextul istoric sau social, genul – ex. Western sau comedia muzicală). *Instanța narativă "reală*" rămâne în afara cadrului în filmul narativ clasic și nu este reperabilă decât ca *un principiu de organizare* (Aumont 2008:78). Atunci când devine perceptibilă în textul narativ (Hitchcock care apare ca "semnătură" în filmele sale; sau Godard în *Tout va bien* (1972) unde arată cecurile cu care a fost plătită echipa de filmare) produce o distanțare față de transparența povestirii și autonomia poveștii.

Instanța narativă "fictivă" internă poveștii și asumată de către un personaj. Exemplu Kurosawa, *Rashomon* (1950) unde același eveniment e povestit de 3 personaje diferite. Dar și flashback-ul e atribuit unui narator personaj (Aumont 2008:79). **Naratorii personaje** sunt invariabil înghițiți de către procesul narativ al filmului pe care ei nu-l produc (v. Edward Branigan).

Naratorul nonpersonificat. Rar suntem conștienți că vedem un film povestit de o entitate umană. "a da sau a-i permite fiecărui film să aibe un narator sau un autor implicit înseamnă a permite o ficțiune antropomorfă" și astfel, pentru Bordwell, *narațiunea e mai bine înțeleasă ca organizarea unui grup de indici pentru construcția unei povești* (Bordwell 1985:62). Aceasta presupune un spectator, dar nu și un emițător al mesajului. Această schemă permite ca procesul narativ să imite situația de comunicare mai mult sau mai puțin în întregime (Bordwell 1985:62). Pentru Bordwell "narațiunea creează (...) naratorul" (Bordwell 1985:62). "Personificarea camerei și naratorului mă surprinde ca o complicație lipsită de necesitate" (Bordwell 1989:258).

B1.4.4. Narațiunea și povestirea – Torben Grodal

Experiența povestirii

Formele variate de formă ale povestirilor reprezintă indici pentru simularea proceselor mai degrabă decât semne de citit. Pentru Grodal indicii servesc spectatorilor pentru a simula stări mentale. „**Povestirea** (*story*) este o secvență de evenimente aduse în focalizare de unul sau câteva ființe vii; evenimentele sunt bazate pe simulări ale experiențelor în care au loc interacțiuni constante între percepții, emoții, cogniții și acțiuni (...) avem experiența povestirilor ca reprezentări ale unor lumi exterioare, dar în același timp acestea reprezintă procese interne mentale și fizice conforme cu specificațiile înnăscute ale corpului și creierului" (Grodal 2009:159). „*Mecanismele de povestire sunt forme de integrare de data mentală complexă și acțiuni complexe legate de un scop*" (Dennett 1991 apud (Grodal 2009:159). Într-un cadru de acțiune (de exemplu: mersul la supermarket) avem o micro poveste după care ne ghidăm (ne orientăm în spațiu, ne descriem dorințele și proiectele care ne ghidează acțiunile motorii). *Povestirea include o căutare și un motiv pentru a o continua. Aceste povestiri cuprind actori și cadre de situație (settings) și acțiuni și evenimente pentru că acestea sunt relevante pentru experiența mea de interacțiune cu lumea*. Povestirile sunt bazate pe funcții mentale înnăscute care se potrivesc cu nișa ecologică a oamenilor. Motivațiile umane sunt ierarhizate (de la cele de scop înalt – a se mărita sau a deveni rege – ori cele existențiale – supraviețuirea – la cele de nivel mai jos, cum ar fi a o seduce pe fata regelui ori a dobândi o sabie mai performantă până la acțiunile simple: a mânca, a dormi). Unele povestiri sunt focalizate pe motivațiile înalte și altele pe cele intermediare (Grodal 2009:160). Experința povestirii suportă o tragere (*pull*) de la scopul urmărit sau poate fi condusă, împinsă (*push*) de situația narativă dată (mai ales dacă e una negativă). Stimulul dintr-o situație, indiferent de cunoașterea sfârșitului sau status de realitate, exercită o influență emoțională puternică (Carroll 1996 apud (Grodal 2009:160).

Distincția story /vs/ discurs în povestirea canonică (*fabula* /vs/ *syuzhet*; *plot* /vs/ *story*). Povestirea canonică poate fi reprezentată ca un flux de tip PECMA bazat pe segmente pecma funcționale (ca o reflectare a funcțiilor fundamentale din arhitectura cortexului). „*Povestirile canonice mimează felul în care acțiunile din lume au loc pentru un subiect în timp. Modelul PECMA explică cum cursul narativ este bazat pe modul în care informația perceptuală (story) relevantă pentru griji vitale ale protagonistului activează emoții spectatorului care sunt legate de*

preferințele protagonistului. Activarea emoțională din cortex și corp informează angajamentul spectatorului în film atunci când el se identifică și încearcă să rezolve problemele protagonistului și dă naștere la simulări mentale ale acțiunilor motorii relevante pentru preferințele și implicările protagonistului" (Grodal 2009:161).

Experiența povestirii consistă în interacțiunea continuă între **percepții** (văd un monstru care se apropie), **emoții** (mă tem căci știu că monștrii sunt periculoși), **cogniții** (cred că ar fi preferabil să împușc monstrul) și **acțiune** (acțiunea de a împușca monstrul care transformă temerea în relaxare). Modelul PECMA arată cum o blocare a emoției de ieșirea sa motorie narativă poate genera distanță sau saturație lirică (o violare a ordinii canonice) (Grodal 2009:162). Nu există o formă canonică pentru durată. *O povestire verbală poate fi redată abstract cu un grad mare de condensare, dar orice poveste poate fi redată cu diverse rezoluții (mai condensat abstract sau mai detaliat)* (Grodal 2009:162). A spune că o poveste aparține numai unui nivel de rezoluție nu are sens. Este greu de diferențiat în termeni de durată între poveste și povestire (story și discurs; *story* /vs/ *plot*; *fabula* /vs/ *sujet*) care nu are sens decât în ceea ce privește ordinea. *În povestea canonică nu există distincție clară între poveste și povestire*.

Povestirea și artizanul său. *Este important a descrie o poveste din punctul de vedere al povestitorului și al intențiilor și designului său* (Grodal 2004, 2007). Astfel, ceea ce diegetic este un mijloc de a crea suspense; ceea ce este o lipsă de informație este din punctul de vedere al designului o reținere a informației. Anumite filme de artă sunt orientate către experiența capacității artistice a designului mai degrabă decât a povestirii (Grodal 2004 apud (Grodal 2009:162).

Povestea nu se află sub un regim lingvistic. Limbajul poate indica simulări mentale ale experințelor perceptuale și motorii astfel încât *cuvintele sunt indici care activează zone corticale legate de percepții, emoții, imagini ale corpului și acțiuni* (Barsalou 1999; Zwaan, 2004 apud (Grodal 2009:163). *Experiența povestirii nu are nevoie de o reprezentare verbală. Abilitatea de a menține în conștiință o povestire este independentă de limbaj; ea poate fi menținută la nivelul nonverbal al percepției-emoției-acțiunii* (Damasio 1999 apud (Grodal 2009:163). Fluxul acestui film mental este dublat de o voce-over mentală; un monolog mental intern.

Jocurile video și anmite tipuri de realitate virtuală sunt media pentru simularea deplină a experienței povestirii la nivelul persoanei întâi (*basic first-person story experience*) (Grodal 2009:164). Povestirea verbală este o variantă media specifică a experienței povestirii.

Povestea canonică, jocul și media

Povestea canonică este o *poveste cu un personaj sau câteva personaje de focalizare ce se desfășoară în timp linear de la început, mijloc și sfârșit. Este cea mai ușoară formă de reprezentare și rememorare* (Mandler 1984 apud (Grodal 2009:165). Experința de bază a povestirii are loc la modul prezent și la persoana întâi. Reprezentarea lingvistică a experienței povestirii facilitează amintirea și manipularea lor (Grodal 2009:166). Limbajul permite situarea din perspectiva persoanei a treia a experienței povestirii. Structura povestirii nu are un status de realitate fix: el poate varia de la fantezie la realism sau la reprezentarea documentară (Grodal 2009:166).

Dacă ordinea nu este alterată atunci distincția *story* /vs/ *plot* este utilă pentru analiza gradului de compresie narativă sau de focalizare asupra unor evenimente importante. Dar a defini povestea ca o narațiune comprimată care se focalizează pe experiențe de nivel înalt ale situațiilor existențiale cheie și exclude reprezentarea evenimentelor triviale se dovește o abordare problematică. *Tendința de comprima o poveste și de a se focaliza pe eventul proeminent sau caracteristic reflectă o tendință a funcționării minții în care sunt stabilite priorități pentru accesul la spațiul limitat al memoriei funcționale. Ceea ce este comprimat într-o povestire dată depinde de scopul povestirii*. Detaliul este înțeles în funție de structurile sau scopurile de nivel înalt (Joseph Anderson 1996 apud (Grodal 2009:167).

Reprezentările verbale aduc în față emoțiile legate de persoana a treia, cum ar fi simpatia. *Emoțiile de persoana întâi – iubirea, ura, gelozia, curiozitatea, temerea sau tristețea – sunt*

simulate prin filtrul simpatiei. Emoțiile de persoana întâi stimulează acțiunea, dar cele filtrate astfel sunt mai mult dispoziții statice (Grodal 2009:167).

Forma dramatică aduce experienței povestirii calități perceptuale *on-line*. Modul temporal la timpul prezent este central pentru modul povestirii (Grodal 2009:168). Narațiunea are nevoie de o incertitudine a viitorului desfășurării sale (Grodal 2009:168). Poveștile sunt narate la timpul trecut, dar auditorul va lua punctele temporale trecute ca focalizare prezentă și va construi un viitor deschis (Grodal 2009:169). Filmul permite deplasări libere în timp și spațiu și permite să indice și să simuleze experiențe apropiate de persoana întâi (planuri POV sau din poziții apropiate de personaje /vs/ teatrul care impune o distanță fixă și distantă a privitorului). *Focalizarea și cadrarea personajelor, obiectelor și evenimentelor simulează și indică ori direcționează atenția*. Poate reprezenta realitatea cu verosimilitudine fotografică. Timpul dominant este cel prezent. Focalizarea normală a povestirii este asupra lui acum cu un viitor indecis care va fi reconstruit de acțiunile eroului (Grodal 2009:170).

Experiența narativă a câștigat o componentă motorie interactivă în jocurile pe computer (Grodal 2009:170-1). Există două moduri fundamentale de a procesa narațiunile; un mod serios și unul de joc. Modul serios este legat de un timp ireversibil în care consecințele sunt finale iar în modul de joc consecințele pot fi desfăcute iar acțiunile repetate. „*Spectatorii pot vedea filme realizate în modul serios dintr-o poziție distanțată ca joc al realizatorului cu o focalizare pe talent și pe o înțelegere de expert a opțiunilor și alegerilor regizorale făcute, nu prin simularea unei experiențe imersate*” (Grodal 2009:180). Despre **interactivitate, non-linearitate și agentivitate** (Grodal 2009:174 sq). *Modul narativ fundamental este linear (Grodal 2009:179), dar cortexul poate asocia data și prin legarea atemporală asociativă a fenomenelor. Linearitatea și principiul asociativității sunt două moduri ale cortexului* (Grodal 2009:180).

Jocurile (*games*) și ficțiunile pot fi înțelese ca forme speciale de joc (*play*) : performarea unei activități are loc pentru plăcere (nu din necesitate). Status de realitate manifestat într-o activitate de joc este definitorie pentru conceptul de joc. Activitățile de tip joc sunt repetitive. „Acțiunile repetitive (reversibile) sunt percepute ca mai neserioase și mai puțin reale decât cele din poveștile tragice care reprezintă procese ireversibile” (Grodal 2009:173). „Poveștile și jocurile sunt categorii prototip, dar ele se suprapun și nu pot fi delimitate clar de alte categorii. Dacă un joc reprezintă un event unic sau este parte dintr-o serie de repetiții depinde de o judecată subiectivă, experiențială. Anumite filme ca parodiile sau anumite tipuri de metaficțiune semnalează caracterul de joc iar altele indică un anagajament non repetitiv” (Grodal 2009:174). **Jocul**, din perspectiva lui Panksepp (1998:295-296) poate fi un *complement diurn funcțional al visului*. Jocul pare a fi exercițiul „potențialului de comportament al circuitelor neuronale emoționale” ce servește, ca și visul, la „integrarea emoțională”. O caracteristică a jocului este „expresia unei multitudini de comportamente emoționale” ori „exercițiul potențialului comportamentului emoțional” prin activarea „organizării informației afective în circuitele neuronale emoționale”, dar și „exercițiul și practica paternelor instinctuale motorii care sunt esențiale pentru paternele de comportament emoțional adecvat”. Visul și jocul oferă oportunități de exersare a potențialului psihocomportamental al sistemelor emoționale în contexte sociale care încurajează aceste acțiuni”. Se poate remarca, din aceste rânduri, o similaritate funcțională dintre vis, joc și simulările ficționale.

B1.5. Narațiunea și lacuna - Bordwell

B1.5.1. Relațiile dintre povestire (*plot*) /vs/ poveste (*story*) – David Bordwell

Logica narativă. Relațiile din poveste sunt înțelese ca și cauzale. Povestirea poate facilita acest proces prin linearitatea corespondentă a prezentării evenimentelor sau poate bloca ori complica construcția mentală a relațiilor cauzale (Bordwell 1985:51).

Relația dintre *plot* (povestire sau discurs) /vs/ *story* (poveste). În *story* elementele, eventurile sunt inferate pe o axă cauzală, temporală (înainte și după) și spațială. *Story* cuprinde

și elementele explicit prezentate în *plot* sau povestire și cele inferate. (Bordwell 2008:76). O analiză detaliată a filmului *Lost Highway* (David Lynch, 1997) în termenii analitici dezvoltați de Bordwell este de găsit în Elsaesser & Buckland (2002:174 sq - 186).

Timpul. Povestirea poate să producă evenimentele din poveste în orice ordine (**ordinea**). Poate sugera o desfășurare în timp a poveștii pe orice lungime temporală (**durata**) și poate indica frecvența evenimentelor din poveste (**frecvența**). (Bordwell 1985:51-2).

- **Ordinea temporală**. Flashback sau elemente care obligă la interpretarea unui eveniment prezentat și înțeles înainte de o altă manieră (inversiune) sau flashforward ori anunțuri sau indici care îi permit spectatorului să sară derularea povestirii pentru a-și figura o dezvoltare diegetică viitoare (Aumont 2008:82). Racorduri cu suprapunere pe banda sonoră între 2 planuri. Exemple din *Pulp fiction* (Quentin Tarantino) și din *The Killer* (John Woo).
- **Durata**. Relația între durata presupusă a evenimentului diegetic și momentul povestirii care îi este atribuit (Hitchcock, *Rope* (1948) ; **durata povestirii** coincide cu **durata poveștii**) (Aumont 2008:83). Exemplu din *Citizen Kane*. **Elipsele** se înscriu în relația duratei (Hawks, *The Big Sleep*, 1946). Există și durata de desfășurare pe ecran – **durata de ecran**. În *North by North West* durata poveștii e de câțiva ani, durata plot-povestire de 4 zile și durata de ecran de 139 minute. În *12 Angry Men* cele 95 de minute ocupă un timp similar în povestire și poveste. În *His Girl Friday* (Hawks, 1940) o perioadă de poveste de 22 de minute e compactată în 11 minute de timp de ecran. O durată de ecran poate fi mai lungă decît cea din poveste: spargerea farfuriei din Crucișătorul Potemkin (Bordwell 1985:85-7) (14:20 - 14:28) (ridicarea podului în *Octombrie* (Eisenstein), dar și reluările care extind timpul ecranizării față de cel al istoriei din secvența scărilor de la Odessa din *Crucișătorul Potemkin* (1925) (Fabe 2004:24-34). Vanoye descrie relația dintre timpul diegezei și durata fluxului narativ (Vanoye 2055:183-184).
- **Frecvența temporală**. O perioadă dată din poveste poate fi repetată în povestire. Exemplu Akira Kurosawa (*Rashomon*, 1950) și ***puzzle films*** (Bordwell 2008:85) Exemplu Christopher Nolan (*Memento*, 1998); Glauber Rocha (*Antonio das Mortes*, 1959) [1:29].

Modul narativ se înscrie în strategiile narative. În principal modul narativ se referă la punctul de vedere care ghidează raportarea evenimentelor, cel care reglează cantitatea de informații dată de către povestire asupra poveștii. De exemplu, focalizarea are loc ca focalizare *cu un personaj* (POV) sau focalizare *asupra unui personaj* (Aumont 2008:84). Unele *elemente care aparțin narațiunii sunt diegetizate*. De exemplu, schimbări de punct de vedere asupra unei scene sunt atribuite unor puncte de vedere ale unor personaje – mai ales în filmul narativ clasic (Aumont 2008:84).

Spațiul. Evenimentele din poveste trebuie să fie reprezentate ca având loc într-un cadru de referință spațial. Orice povestire utilizează retardarea pentru a amâna construcția poveștii. Povestirea manipulează informația cauzală, de timp și de spațiu (Bordwell 1985:51-2) (Bordwell 1986:88-9).

Stilul poate fi un element de suport sau de independență față de povestire. Stilul poate fi abordat independent; o materie în exces care se impune perceptual (culori, expresii, texturi), dar care nu se potrivește cu șabloanele narative și stilistice. Excesul fiind compus din acele elemente care scapă impulsului unificator (Bordwell 1985:53).

B1.5.2. Tactici de construcție a povestirii: lacuna

Lacuna - gap

Povestirea poate aduce prea multă sau prea puțină informație. Povestirea poate aduce o informație nerelevantă pentru poveste (citate, aluzii, întreruperi, digresiuni). Selecția informației din poveste creează lacune iar combinația – între plin și gol - creează compoziția. O **lacună** - (a GAP)

poate fi o *elipsă temporală*, o *lacună cauzală* (*mystery* sau *riddle* narative) sau o *lacună spațială* (nu cunoaștem situarea personajului sau spațiul în care se află). *Lacunele sunt indicii cei mai marcați pentru spectator care operează asupra lor, dat fiind că ei evocă procesul de formare a schemei și a testării ipotezei* (Bordwell 1985:54-5).

- Lacunele pot fi *temporare* (sunt rezolvate până la finalul filmului) sau *permanente* (procesele din povestire servesc ca să deschidă, să prelungească sau să închidă lacunele față de evenimentele din poveste). Selecția evenimentelor din fabulă formează activitățile constructive ale spectatorului. Lacunele temporale temporare ne împing înainte și construiesc surpriza. O lacună temporală permanentă ne invită să re-“scanam” episoadele anterioare pentru informația pierdută.
- O lacună poate fi *difuză* sau *concentrată* (au trecut 20 de ani sau cum l-a omorat X pe Y ?). o lacună difuză este deschisă și aduce spectatorul în poziția de a produce o serie de ipoteze care nu se exclud reciproc iar o lacună concentrată este definită și produce o ipoteză exclusivă.
- Povestirea poate *deschide* (*flaunted*) sau *suprima* (*suppress*) lacuna în poveste. *Deschis* : știu că e o informație care trebuie adusă prin presupuneri convenționale. *Suprimat* : nu știm că ceva a fost omis (Bordwell 1985:55). În orice caz *privitorul va căuta să justifice prezența lacunei prin apelul la principiile de motivare compozițională, realistă, transtextuală sau artistică* (Bordwell 1985:55) (Elsaesser & Buckland 2002:172sq).

Lacunele sunt create din alegerea de a prezenta anumite informații din poveste și de a ține ascunse altele. Prin retardarea anumitor informații povestirea poate să dea naștere la anticipare, curiozitate, suspans și surpriză. Distincții asupra naturii materialului (acțiune, descriere, comentariu), magnitudinea, locația, relația cu ceea ce întârzie, cum funcționează relația cu normele transtextuale (de gen), relația cu proprietățile mediului (Bordwell 1985:56).

- ***Retardarea*** are loc când povestirea amână revelarea anumitor informații din poveste. Expoziția se măsoară în relație cu prima scenă (punct de atac) și aduce informație asupra evenimentelor antecedente altele decât această scenă inițială. Putem avea o **expunere** *concentrată sau distribuită*; *preliminară sau întârziată* (*delayed*) (Bordwell 1985:56)
- ***Redundanța***. La nivelul poveștii un eveniment, personaj, calitate, funcție în poveste, context sau comentariu al personajului poate fi repetat. La nivelul povestirii narațiunea poate obține redundanța prin reluarea relației cu spectatorul, reluarea unui comentariu sau aderarea la un punct de vedere constant (Bordwell 1985:57). Sau un eveniment este reprezentat de două ori (în comentariul narativ /vs/ în comentariul personaj) (Bordwell 1985:57)

O analiză detaliată a relației dintre narațiune și temporalitate este realizată de Bordewell (1985:88-98) cu referință la *The Spider's Stratagem* (Bernardo Bertolucci, 1970).

Efectul de preeminență - Primacy effect

Prima dată când întâlnim un personaj într-o narațiune avem tendința de a formula o judecată imediată destul de fixă asupra ce fel de persoană este. De ce acest lucru? De ce nu ne suspendăm judecata și nu așteptăm până când vom avea mai multă informație? Cel puțin două rațiuni sunt de adus. În primul rând se petrece fenomenul pe care psihologii îl numesc **efectul de preeminență** (*primacy effect*), adică faptul că un obiect sau câteva de la începutul unei serii tind să formeze un reper pentru ceea ce va urma. Efectul de preeminență este datorat amorsei. Primele impresii au importanță. *Informația inițială stabilește un cadru de referință pentru informația care va veni* (informația ulterioară e subordonată) (Bordwell 1985:38). Pe acest fundal apar procedee de ***retardare*** a așteptărilor – îndeplinirea așteptărilor poate fi întârziată (Bordwell 1985:38). O informație care confirmă o ipoteză devine o presupunere (*assumption*). „Narațiunile sunt compuse

pentru a gratifica, modifica, frustra sau înfrânge căutarea de coerență a spectatorului” (Bordwell 1985:38). „Arta narativă exploatează natura probabilistică a activității mentale. Un film poate conține indici și structuri care să încurajeze erorile spectatorului.” (Bordwell 1985:39).

Eroarea de atribuire - Fundamental attribution error

Eroarea de atribuire fundamentală (*fundamental attribution error*) consistă în *atribuția unui comportament asociat unor trăsături de caracter ale personajului mai degrabă decât luarea în considerare a factorilor contextuali*. Avem tendința de a crede că faptele de comportament ale altora sunt datorate temperamentului lor propriu, pe când faptele noastre sunt forțate sau sunt rezultanta circumstanțelor aflate dincolo de controlul nostru. De obicei când un personaj intră în lumea diegetică el sau ea sunt caracterizați prin semnalarea trăsăturilor lor cheie de la început.

Teoria atribuției (ca o parte a teoriei lui Heider despre percepția socială) descrie modul în care oamenii ajung să explice (sau să facă atribuții despre) comportamentul altora și al lor. Comportamentul este atribuit unei dispoziții (adică trăsături de personalitate, motive, atitudini) sau comportamentul poate fi atribuit unor situații (de exemplu presiuni externe, norme sociale, presiuni de castă, accidente din context, acte divine, hazard etc). *Heider a adus întâi argumentul că oamenii tind să supraevalueze cauzele interne, dispoziționale față de cauzele externe și aceasta s-a numit fundamental attribution error* (Ross, 1977) (v deasemenea și Givon 2005:223) sau *correspondence bias* (Fiske & Taylor, 1991; Jones, 1979, 1990). *Psihologia relațiilor interpersonale* conține mai multe teze. Heider a argumentat că percepția socială urmează multe din regulile percepției obiectelor fizice și că organizarea percepției obiectelor poate fi regăsită în percepția socială. Pentru că prejudecățile din percepția obiectelor duc la erori (de exemplu iluziile optice) ne putem aștepta ca prejudecățile din percepția socială să ducă la erori (de exemplu *subestimarea rolului factorilor sociali și supraestimarea efectului personalității și atitudinilor în comportament*). Heider a mai argumentat că ordinea pe care oamenii o pun în percepțiile lor urmează regula echilibrului psihologic. *Ideea este că sentimentele negative și pozitive trebuie să fie reprezentate de o asemenea manieră încât să minimizeze ambivalența și să maximizeze o reprezentare afectivă simplă și clară asupra persoanei judecate*. El scrie „ a concepe o persoană ca având trăsături pozitive și negative cere o privire mai sofisticată; cere o diferențiere a reprezentării persoanei în subpărți care sunt de valori diferite [227] .

B1.5.3. Strategii narative – Bordwell **– „mind the gap”**

Aria ***de informație narativă***

Narațiunea privește *gradul de restricție sau de acces la informația despre lumea ficțională*. Narațiunea poate fi mai mult sau mai puțin cunoscătoare a poveștii (knowledgeable - *knowledgeability*); mai mult sau mai puțin restricționată. Povestirea poate aduce piste false, complicări ale acțiunii sau formule de digresiune care întârzie informația despre poveste. Povestirea este construită cu ajutorul unor strategii de filtrare a informației. Este narațiunea legată de ceea ce știe un personaj despre evenimentele din poveste (narațiune restricționată) sau merge mai departe decât ceea ce știe vreun personaj (narațiune omniscientă)? Este această informație asociată adâncimii (legată de viața mentală a personajului) sau rămâne la suprafață (ne arată doar comportamentul personajului)? Pe de altă parte o narațiune conștientă prezintă o recunoaștere a faptului că se adresează spectatorilor. Indicii auto-reflectivității narațiunii sunt privirile personajelor la cameră, voci off care se adresează spectatorului sau frontalitatea figurilor. Totodată narațiunea

[227] "To conceive of a person as having positive and negative traits requires a more sophisticated view; it requires a differentiation of the representation of the person into subparts that are of unlike value” (Heider 1958, p. 182)."

poate ascunde informația. Narațiunea ne prezintă povestea prin ochii personajului și ne arată tot ceea ce este relevant (narațiunea comunicativă) sau shimbă perspectiva în momente importante și interzice accesul la o informație importantă (o narațiune mai puțin comunicativă).

Aria de acoperire a narațiunii; *mai mult sau mai puțin restrânsă față de ceea ce află sau știe personajul* (o parte organizată în jurul a ceea ce știe un personaj și o parte asupra a ceea ce știe alt personaj). Narațiunea *omniscientă* are loc atunci cănd spectatorul cunoaște mai mult decât un personaj.

Exemplu Griffith, *The Birth of a Nation* /vs/ narațiune *restricționată* la personaj (spectatorul nu cunoaște și nu vede sau aude mai mult decât ar putea afla personajul) (Bordwell 1986:92). Exemplu Hawks, *The Big Sleep* (1946) (1:27:27 – 1:28:38) (Bordwell 1985:126-7). Relația între narațiunea omniscientă și cea restrânsă este graduală și un film poate oscila între cele două strategii narative. Niciodată narațiunea nu e complet nerestricționată : ceva întotdeauna nu e spus. Aria de acoperire a informației în povestire creează o ierarhie a cunoașterii narative (Bordwell 1986:93). Relația dintre o informație omniscientă a spectatorului /vs cea restrânsă a personajului creează suspense (Bordwell 2008:90).



Planul 1 este restrâns la aria de informații a lui Marlowe care, aflat pe culoar, aude voci din biroul lui Walgreen și, în Planul 2, continuă în antecamera biroului. Planul 3 îi reprezintă pe Jones și Canino aflați după paravan. Planul indică nu ceea ce vede Marlowe ci ceea ce dorește Marlowe să vadă. Ele sunt planuri vizuale care acompaniază ceea ce aude personajul. Planul 4 este un plan de reacție al lui Marlowe care privește în jos off-cadru în timp ce conversația continuă. Planul 5 cadrează din interiorul camerei independent de ceea ce ar vedea Marlowe. Cadrul este over the shoulder și e continuat cu planul 6 care este cadrul secund over the shoulder.

Conceptul de arie de acoperire a narațiunii este derivat din lucrările lui Gerard Genette care se interesează de **modul povestirii** (relația dintre povestire și evenimentele povestite) : o povestire poate să dea mai multe sau mai puține informații despre poveste, poate să le dea dintr-un punct de vedere sau altul sau poate să filtreze informația prin intermediul unui personaj. Cu ajutorul noțiunii de **focalizare** Genette definește trei cazuri posibile:

1.naratorul omniscient spune mai mult decât știu personajele – **povestiea non-focalizată**

2.naratorul nu spune decât ce vede personajul – povestire cu **focalizare internă** (fixă = la un personaj; variabilă = se trece de la un personaj la altul și multiplă = aceleași evenimente sunt povestite de mai multe ori via punctele de vedere ale unor personaje diferite)

3.naratorul spune mai puțin decât știe personajul – povestire cu **focalizare externă** (Aumont 2008b:106 sq).

Însă în film ceea ce ***știe*** *personajul și ceea ce* ***vede*** *personajul complică această diagramă. Trebuie astfel să utilizăm în analiza povestirii filmice ceea ce știe sau ceea ce vede personajul? Ceea ce știe personajul e vag definit în film iar ceea ce vede poate să fie extrem de variabil chiar în interiorul unei secvențe. Regimul de focalizare poate fi într-o secvență extrem de variabil* (Aumont 2008b:108).

Un exemplu clasic de analiză a punctului de vedere al personajelor și al punctului de vedere al naratorului (enunțătorul discursului filmic) apare în analiza a 12 planuri din *Stagecoach* (John Ford, 1939) a lui Nick Browne. Pentru Browne fiecare poziționare a camerei, fiecare punct de vedere constituie o marcă a enunțării. *Travaliul spectatorului este de a stabili în permanență legătura dintre ficțiune și enunțare* (trecând de la situația de spectator ținut la distanță în cazul planurilor anonime la situația unui spectator activ care se și identifică cu actul enunțării) (Aumont 2008b:111-2). [27:58 -]


1

2

3

4-a

4-b

5


6-a

6-b

7-a

7-b

8-a

8-b



Analiza fragmentului realizată de Nick Browne se referă la identificarea alternanței dintre punctul de vedere al personajului (POV) și punctul de vedere al naratorului filmului.

Planul	**Privirea în plan**	**Privirea deictică / off-cadru**	**Nobody shot**	**Cine priveste?**
1			Plan general de situare	Camera narator – „nobody's shot"
2	Ringo →Dallas			Lucy – „depicted glance"
3		Grupul → (Ringo – Dallas)		Camera narator

4-a	Ringo →Dallas			Lucy
4-b	Dallas			Lucy
5		Lucy → (Dallas)		Dallas
6-a		Dallas → (Lucy)		Lucy
6-b	Dallas			Lucy
7-a	Grupul			Camera narator
7-b		Grupul →(Dallas)		Camera narator
8-a	Ringo →Dallas			Lucy
8-b	Dallas	Ringo →(Grupul)		Lucy
9-a	Grupul			Camera narator
9-b		Grupul →(Dallas)		Camera narator
10	Dallas	Ringo → (Grupul)		Lucy
11-a	Grupul	Lucy → (Dallas)		Camera narator
11-b		Grupul → (Dallas)		Camera narator
12-a			Plan general	Camera narator
12-b			Plan general	Camera narator

Adâncimea ***informației narative***

Informația narativă este mai *mult sau mai puțin subiectivă în raport cu personajul*. Informația este atribuibilă unui focar subiectiv sau unuia obiectiv față de personaj. ***Adâncimea*** și *registrul/gradul de subiectivitate și obiectivate a informației (fie din mintea personajului, fie din exterior; fie doar din perspectiva percepției sale vizuale și auditive* (Bordwell 1985:58).

Gradul de adâncime subiectivă.

- Narațiune **obiectivă** (vedem numai ce fac și spun personajele);
- **subiectivă perceptual** (primim informația prin planuri POV sau "perspectiva sonoră" : ceea ce aude personajul)
- și **subiectivitate mentală** (vedem ceea ce își imaginează sau își amintește personajul) (Bordwell 1986:94).

Exemplul în *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010), film povestit în modul de narațiune obiectivă cu o arie restrânsă la personaj (focalizare internă), dar și – după (Bordwell 2008:92) în *8 ½* (Fellini, 1963), *Belle de jour* (Bunuel, 1967), *Last Year at Marienbad* (Resnais, 1961), *Memento* (Nolan, 2000), *Cache* (Haneke, 2005)

Autoreflexivitatea ***narativă***

Relația "retorică" a narațiunii cu spectatorul indică gradul de ***conștiență de sine*** (*self-consciousness*) sau î*n ce măsură narațiunea afișează o recunoaștere a faptului că se adresează unei audiențe*. Dacă narațiunea se adresează direct spectatorului sau acoperit (Bordwell 2008:92). Conștiința de sine este un dispozitiv gradual. Toate narațiunile filmice sunt de sine conștiente, dar

unele mai mult decât altele [228] . Conștiința de sine variază în funcție de genuri și moduri de practică filmică (Bordwell 1985:58). Ea ne ajută să înțelegem cât și cu ce efecte filmul lasă o recunoaștere a prezenței audienței să formateze povestirea. (v si (Bordwell 1985:79) (v si Langacker 2008:77).

Deși Bordwell nu agreează ideea enunțării și a prezenței enunțării în discurs, să menționăm, după Aumont (2008b) analiza introducerii și epilogului din *Citizen Kane* de către Marie-Claire Ropars (1972) și analiza lui Jean-Paul Simon (1983) la *Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1947) – film turnat în camera subiectivă aproape integral - și *Film* (Samuel Becket, 1965) – film în care naratorul și personajul, deși aceeași entitate, își împart rolul de privitor și privit.



Comunicabilitatea narațiunii

Comunicabilitatea (*communicativeness*). *Deși narațiunea acoperă o arie de cunoaștere ea poate să comunice sau să nu comunice toată informația pertinentă.* (un personaj ține ascuns ziarul sau scrisoarea pe care o citește deși narațiunea e realizată înainte și după acest moment al ziarului din punctul său optic de vedere). Gradul de comunicabilitate poate fi judecat în funcție de cât de deschis împărtășește narațiunea informația (Bordwell 1985:59). Exista o doză de fluctuație între norma de informare a filmului și gradul de ascundere a informației în diverse momente ("mark of ***suppressiveness***"). *Narațiunea ne permite la anumite momente să cunoaștem mai mult decât personajul – și narațiunea ne atrage atenția la acest lucru – și la alte momente cunoaștem mai puțin decât personajul – și narațiunea ne indică acest fapt* (Bordwell 1985:60). Mărcile deschise de comunicabilitate și de supresiune pot să dea un grad de conștiință de sine.

Punctul de ***vedere narativ***

Punctul de vedere. Noțiu*nea se referă la aria de acoperire și / sau adâncimea cunoașterii* pe care narațiunea o oferă. Pentru Bordwell punctul de vedere reprezintă doar *"locația de vizualizare optică sau auditorie a unui personaj și astfel plan POV este sinonim cu plan optic subiectiv"* (Bordwell 1985:60). Şi narațiunea poate fi duplicitară (*Stage Fright*, Hitchcock, 1950). În acest film spectatorului i se oferă un flashback care e prezentat ca fiind de „încredere", dar care se dovedește a fi reprezentarea unei minciuni. Narațiunea filmului este duplicitară în măsura în care evită să indice inadecvările din relatarea personajului și pare să fie o narațiune comunicativă (61). Bordwell mai menționează și factori de judecată (tonul) ; o funcție a unor dispozitive particulare stilistice (Bordwell 1985:61). ("sunt de căutat atitudini specifice ca și calități emergente ale sistemelor puse în operă în filme întregi" (Bordwell 1985:61)). "În general filmul clasic traduce omnisciența narativă în omniprezența spațială" (Bordwell 1985:125).

Exemplu : Analiza la secvența din *Sunrise* (Murnau, 1927) (Bordwell 1985:120) și *The Big Sleep* (Howard Hawks, 1946) și *The End of St.Petersburg* (Pudovkin, 1927) despre relația de cunoaștere indusă de poziționarea și mișcarea de cameră în montaj (Bordwell 1985:126). Deasemenea analiza la *The Confrontation,* 1969 al lui Miklos Jancso (Bordwell 1985:130 sq).

---

[228] "narration's greater or lesser acknowledgment that a tale is being presented for a perceiver" (Bordwell 1985:58)

B1.6. Nivelele narative – Branigan

B1.6.1. Cum cunoaștem – disparitățile

Narațiunea este ocupată și de cum este prezentat un eveniment mai degrabă decât de ceea ce este prezentat. Cum e posibil pentru noi să cunoaștem ceea ce se întâmplă (Branigan 1992:65). În acest caz ne interesează care este mecanismul care a creat o anumită stare de lucruri și care poate căuta un "agent" sau "scopul" unui agent în aducerea în față a acestei situații. În contrast întrebarea asupra lui ce anume privește cum o situație sau un obiect poate fi indentificat astfel încât să se poate vorbi despre el. Cele două întrebari sunt disociate ca *știind cum* /vs/ *știind ce anume* (*knowing how* /vs/ *knowing what*), o cunoaștere procedurală și o cunoaștere declarativă. Ştiind cum implică exercițiul unei abilități prin care ceva este obținut (Wittgenstein: știind cum să avansezi). În narațiune întrebarea se traduce ca întrebarea asupra cum primim informații asupra a ceea ce se întâmplă în poveste? *Studiul narațiunii în film este studiul abilităților și procedurilor pe care le aplicăm pentru a cunoaște evenimentele narative* (Branigan 1992:66).

Putem reprezenta **disparitățile** în cunoaștere așa cum apar în asimetria relației dintre un subiect și un obiect cu ajutorul unei scheme simple. În această relație un "obstacol" îi conferă "subiectului" o cale unică de acces către "obiect" (Branigan 1992:66).

S ---- [-> / <- O

Exemplul este cel al unui observator S care, după colț, urmărește o conversație între două persoane (A/B). Colțul clădirii este un obstacol care generează o disparitate. *Ecranul este și el un obstacol care face o disparitate între spectator și lumea diegetică reprezentată în film*. Disparitatea, în acest exemplu, e discutată numai pe baza a ceea ce spectatorul și personajele pot să vadă iar manipularea accesului vizual la informație este bazată numai pe variabilele asociate poziției camerei de filmat.

Spectator --- [-> / <- { S --- [-> / <- A/B }

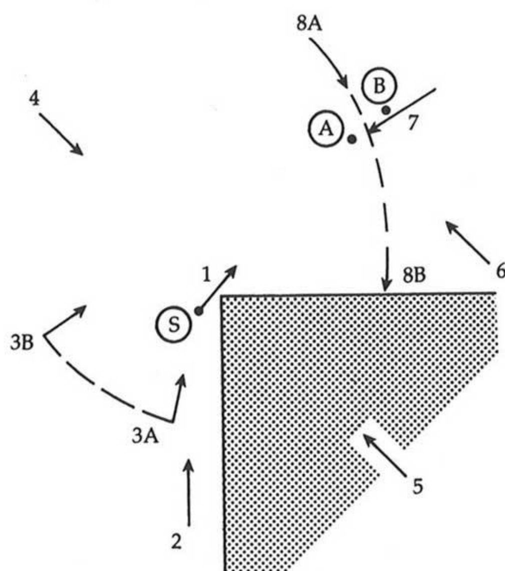


Figure 14 Disparities of knowledge

(fig Branigan 1992:68)

Există mai multe poziții ale camerei care restricționează accesul vizual al spectatorului la informația vizuală generând diferite feluri de disparități.

- Poziția 1: = cadru pov sau dacă S nu se uită atunci se va reinterpreta statutul epistemic al camerei în altă parte a filmului.
- Poziția 2: cunoaștere restricționată la reacția lui S.
- Poziția 3: începe ca 2, dar prin mișcarea camerei termină prin a dezvălui relația S /vs/ A,B. Camera e apropiată de punctul de vedere al lui S.
- Poziția 4: cea mai bună posibil ; arată în simultan pe S și pe A/B.
- Poziția 5: perfect, dar imposibil pentru vreun personaj în diegeză.
- Poziția 6: nu-l arată pe S. Inversul poziției 2.
- Poziția 7: poziție over-the-shoulder a lui A de la B; invers poziția 1.
- Poziția 8: începe ca cea mai bună poziție, dar numai a lui A/B în conversație și se termină, inexplicabil, printr-o mișcare de îndepărtare de la eveniment pentru a ajunge la explorarea zidului.

Cineaștii au folosit aceste modalități de a articula disparități de cunoaștere precum și altele pentru a elabora paterne semnificative de a explora modul cu ajutorul căruia să dezvolți și să cunoști un obiect (posibilitatea de a „deschide sau restricționa percepția").

Exemplu din *Matchick Men* (Scott, 2003) : poziționarea la masă a personajelor pentru a realiza obstrucția punctului de vedere și distracția pentru a putea substitui gențile de bani. Metaforă a punerii în scenă.

Narațiunea ar fi o formă de a face informația intermitentă. „Funcția pozițiilor camerei nu poate fi determinată strict din poziția camerei ci depinde de considerații mai largi provenite din aplicarea schemelor narative care determină pertinența și informația. *Orice configurație spațială, temporală și cauzală poate să denote orice altă configurație în condițiile apropriate* (Branigan 1992:70). *Pentru a analiza efectele narațiunii trebuie să delimităm o limită epistemică sau o barieră (față de schema narativă) și apoi să măsurăm schimbările și să evaluăm interacțiunea cu*

următoarea limită. Aceste limite epistemice (disparitățile) nu sunt în corespondență cu diviziunile materiale sau cele înscrise pe ecran. *Spectatorul este într-o "poziție" epistemologică diferită de cea a camerei și a microfonului*. De exemplu, un POV poate să reprezinte o vedere de foarte aproape de capul personajului, să reprezinte ceea ce ar fi de văzut dacă ochii personajului ar fi deschiși sau să reprezinte ceea ce își imaginează un personaj îndepărtat că el ar fi văzut de către un altul sau reprezintă ceea ce ar fi fost văzut din acea poziție dacă un personaj ar fi stat acolo" (Branigan 1992:70). „*Pentru a analiza efectele narațiunii trebuie să instaurăm o barieră epistemică (față de schema narativă) și să-i măsurăm schimbările și apoi să evaluăm interacțiunea cu bariera următoare"* (Branigan 1992:71).

Exemplu film la Branigan: Jean-Godard, *Sauve qui peut* (la vie), 1980 (1992 :71-2). (15 :20 – 15 :45)



Denise în planul 1 începe o conversație telefonică cu Paul, dar planul 2 nu-l arată pe Paul la telefon ci într-un dialog cu un personaj secundar. Nu auzim ceea ce-și spun personajele, dar auzim o muzică extra-diegetică și vocea Denisei la telefon. Planul 3 revine la Denise vorbind la telefon iar planul 4_a îl cadrează pe Paul vorbind cu Denise la telefon după care o roagă pe Yvette (Planul 4_b) să continue în locul lui conversația cu Denise. Yvette continuă ceea ne imaginăm că ar fi spus Paul la telefon sau repetă, după terminarea conversației ceea ce Paul i-a spus Denisei la telefon mai devreme.

B1.6.2. Ierarhii de cunoaștere (NICK FURY) a – construalul narativ și conceptualizatorii

"Spectatorul este subiectul unei rețele de grupuri de cunoștințe (deseori aflate în competiție) și se află într-o poziție epistemică diferită față de cea a camerei sau microfonului. Această perspectivă teoretică e similară cu cea a modularității minții și cu cea a unui sine "inconștient" care este damnat să fie construit mai degrabă contradictoriu decât unificat (Branigan 1992:73). *Pentru*

analiza narativă trebuie distinsă existența unor narațiuni potențiale care operează simultan la diferite "nivele" ale discursului cu varii grade de explicitare și care se adresează la diferite disparități și contexte în care cunoștințele sunt primite sau refuzate de spectator. „*O funcție a ierarhiei graduale narative este de a ascunde și de a amâna finalul povestirii prin prezentarea evenimentelor cu ajutorul unor agenți mai puțin cunoscători ("less knowledgeable") la momente potrivite"* (Branigan 1992:74). „Nivelele mai înalte ale narațiunii sunt ascunse pentru spectator care e martorul unor adevăruri parțiale (dezvoltate în imperative morale) văzând numai personajele și diegeza" (Branigan 1992:74).

O grilă de analiză narativă ar fi formată din faptul că ***spectatorul** știe mai mult (>), la fel (=) și mai puțin (<) decât un personaj la un moment da*t.

S > C produce **suspense**
S = C produce **mystery**
S < C produce **supriza**

Exemplu film Hithcock privitor la bomba plasată sub o masă la care sunt așezate personajele. Spectatorul este în cazul suspense. Deasemenea și *cunoașterea **naratorului** se află în poziția celor trei cazuri față de personaj*.

Din această perspectivă **o definiție a narațiunii** ar fi: *"Narațiunea este regularea și distribuția cunoașterii globală care determină cum și când spectatorul primește cunoștintele, altfel spus cum spectatorul este capabil să cunoască ceea ce el sau ea ajung să cunoască într-o narațiune. O descriere tipică a poziției de cunoaștere a spectatorului include invenția a unor (câteodată tacit) vorbitori, prezentatori, ascultatori și privitori care sunt într-o poziție spațială și temporală să știe și să facă uz de disparitățile de cunoaștere. Aceste "persoane" sunt ficțiuni convenabile pentru a marca cum câmpul cunoașterii este secționat într-o perioadă dată de timp"* (Branigan 1992:76). „Proliferarea disparităților de cunoaștere creează o multitudine de implicări ale spectatorului și sparg impresia că filmul ar fi doar o înregistrare fotografică a unui decor real. Referințele sunt parțial determinate în contexte și nu sunt arătate deplin, ceea ce face că spectatorul are sarcina de a anticipa și de a construi variate cadre de referință care ar fi compatibile cu înțelegerea a ceea ce nu s-a arătat încă" (Branigan 1992:76).

B1.6.3. Ierarhii de cunoaștere (NICK FURY) b

Exemplu de analiză din NICK FURY : bandă desenată de 16 planșe. „*Acțiunile sunt înțelese ca referindu-se la un singur lanț focalizat ("**focused chain**") de acțiuni definite prin aplicarea unei scheme narative (Branigan 1992:20). Centrul focalizant este personajul. El este un punct de referință* (***reference point***) pe baza căruia se pot distinge oscilații în balanța cunoașterii (mai puțin; mai mult sau o egală cunoaștere a spectatorilor și personajului). *Din perspectiva interpretării narative o serie de elemente sunt înțelese ca părți ale unor mișcări mai largi ale centrului focalizant. Acestea sunt efecte ale aplicării unei scheme narative care generează o legatură cauzală focalizată* (opusă de exemplu unui catalog al mișcărilor posibile ale personajului)" (Branigan 1992:76-83). Scheme vizuo-motorii, *image schemas* (modelul de eveniment sau ciclul de control), dar și sisteme descriptive ori scripturi categorizează structura grafică a acestui exemplu ceea ce generează o legătură puternică între planul A care ilustrează „începutul" unei mișcări și planul B care ilustrează „sfârșitul" unei mișcări (de exemplu deschisul unei uși). Fiecare plan „așează" sau dă acces la scena acțiunii conform unui construal particular. Personajul este punctul de referință.

Analiza lui Branigan urmărește cum, prin partiționarea și includerea unei serii de acțiuni pe variate grade de spațiu, timp și cauzalitate, spectatorului i se cere să utilizeze o schemă narativă pentru a construi o scenă (Branigan 1992:77). „*Este evident că alegeri sunt făcute pentru spectator prin prezentarea evenimentelor (acțiunilor) într-un fel mai degrabă decât în altul"* (Branigan 1992:81). Narațiunea ca și construal ascunde cât și arată.



Figure 15 Nick Fury (panels 1–4)



Figure 16 Nick Fury (panels 5–8)

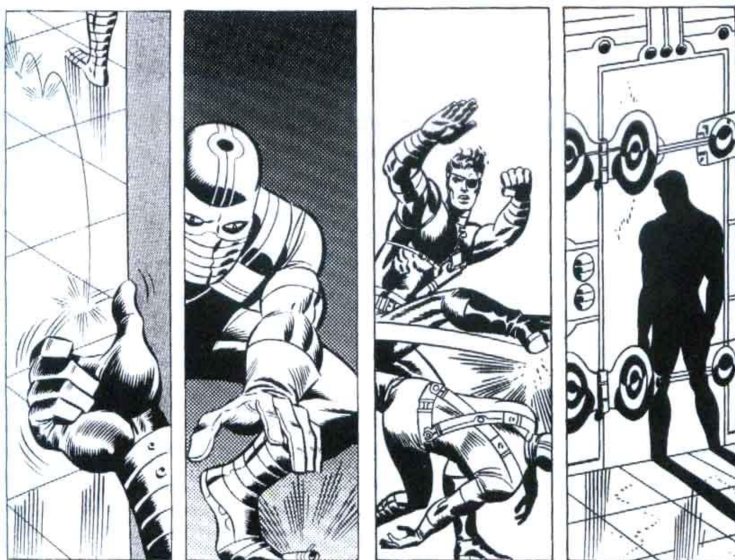


Figure 17 Nick Fury (panels 9–12)

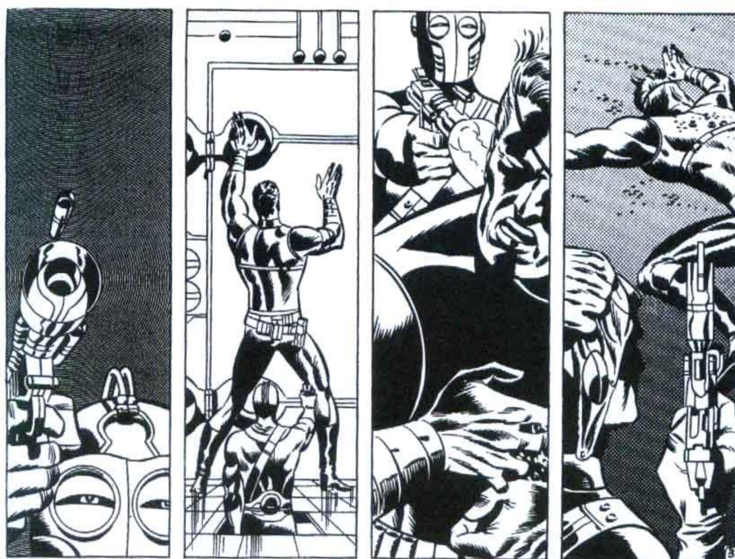


Figure 18 Nick Fury (panels 13–16)

Seria de planșe prezintă un lanț focalizat cu aplicarea unei scheme narative (așa cum a fost ea prezentată anterior). Centrul lanțului care generează focalizarea este Nick. Celulele (sau planurile) sunt interpretate în acest mod (față de alte moduri diferite non-narative) și astfel o serie de elemente sunt înțelese ca părți ale ale unor mișcări mai largi, direcționate. Nu toate elementele din celule sunt egal semnificative. Celulele 3 și 4 sunt văzute ca și condiții inițiale și acțiuni inițiatorii către scopuri mai largi. Şi nu există motiv de îndoială că umbra din celula 4 este aceeași pe care am văzut-o în

celula 3 sau că celula 8 continuă acțiunea din celula 7. Acestea sunt efectele aplicării unei scheme narative (și nu înțelegerea expresiilor grafice ca fiind un catalog sau un repertoriu al mișcărilor corporale ale lui Nick).

Configurațile expresiv grafice portante sunt sancționate de către schema narativă (Branigan), dar și de arhetipele conceptuale (de genul acțiunea în lanț, bila de biliard, modelul de eveniment tip, ciclul de control ori scena). Accesul către aceste scheme este realizat cu ajutorul punctului de referință, adică recunoașterea figurii umane (fie și recunoașterea prin profilarea unei părți a corpului: de exemplu mâna din prima celulă). Expresia grafică susține construalul specific (specificitatea expresiei figurative; aria de acoperire semantică; entitatea profilată pe scenă; indentificarea relației Tr /vs/ Lm și a configurației Agent /vs/ Tema precum și caracteristicile aranjamentului de vizionare, locația de vizualizare și ancorarea). O serie de expresii sunt schematic exprimate pe structura portantă grafic și pot fi e-situri (scheme care vor fi ulterior descrise mai în detaliu) și pot fi conceptualizate ca și anafore (elemente ce fac referință la alte elemente antecedente din discurs).

Să urmărim, după Branigan, ***pozițiile camerei*** *cu ajutorul cărora spectatorul construiește experiențele lui Nick.*

Celula 1: prim plan sau plan detaliu în care nu putem decide tipul de acțiune. Nu putem decide fără ambiguitate dacă: cineva urcă un zid; cineva trage de două mânere; cineva atârnă. Este aproape un plan POV și nu avem o idee asupra personajului ale cărui mâini se văd. Nu avem o orientare și apoi un event inițiator; adică etape din ordinea normală a schemei narative. (Relația Tr-Lm este configurată deja din recunoașterea agentului uman)

Celula 2 răspunde la aceste interogații și pune noi întrebări. Celula este figurată din punctul de vedere de foarte de sus, acolo unde nu poate fi nici un personaj (o privire ca a lui Dumnezeu). Două planuri extreme care „spun” că naratorul controlează o arie largă de informații și că informația importantă va fi oferită. Anunță că vor fi răsturnări și că este vorba despre o povestire care înșeală o așteptare. Spectatorul va anticipa plăcerea de a fi înșelat și de a descoperi surpriza (cum? și când?). (Celula 2 reia anaforic și detaliază corpul uman poziționat în prim plan față de elementul arhitectural decor)

Celulele 3-9 spectatorul are acces numai (limitat) la domeniul diegetic al lui Nick. Spațiul și timpul sunt limitate la ceea ce vede Nick atunci când vede (event focalizate prin personaj). (Fiecare celulă dezvoltă diverse profilări ca și planuri analitice ale personajului, dar și construiește cu fiecare desen o configurarea Tr-Lm specifică).

Celula 9 = POV Nick. (Conceptualizatorii sunt fuzionați: scena de vizualizat - personajul (care ancorează scena vizualizată printr-un filtru de locație de vizualizare ca și în celula 1) – naratorul (care pune în scenă scenariul actului de vorbire narativ) – naratorul-povestitor al benzii desenate)

Celula 10 introduce o **spargere a cursului narativ**. Nu îl vedem pe Nick. Orientarea spațială este neclară. Vedem un robot care se apleacă după o monedă care, anaforic, a apărut în celula 9. (Punctul de vedere al naratorului este disociat de cel al personajului. Punctul de referință este robotul dar viziunea este a unei alte instanțe narative)

Celula 11 este un salt. Nick apare de nu se știe de unde pentru a lovi robotul. Nick este înaintea evenimentelor și apare din prim-plan. El apare de acolo de unde se găsea situată camera (de filmat) din celula 10. noi nu am văzut că robotul s-a intors între 9 și 10 pentru a se apleca către monedă. Între celula 10 și 11 camera a efectuat un salt peste ax.

Percepția robotului este un loc orb între două planuri. *Ceea ce părea o cadrare obiectivă în 10 este de fapt o cadrare subiectivă a lui Nick* în 10. cadrarea subiectivă se termină în celula 11.

Celula 13 reprezintă o nouă spargere a fluxului narativ. Apare un alt robot cu o armă. Unde este robotul? Ce se petrece? Unde este Nick?. Detaliul de fundal lipsește și orientarea nu poate fi făcută. În celulele finale Nick e suprins de robotul 2 și este ucis.

În poveste Nick, în prima *parte, știe mai mult decât robotul 1 și, în partea a doua, mai puțin decât robotul 2.*

Alegerile de informație narativă sunt făcute de către o instanță narativă. Dacă am fi știut mai devreme de robotul 2, atunci am fi avut un caz de suspense (noi știm de amenințare, dar personajul nu știe). Ceea ce știe spectatorul este egal cu ce știe Nick (în celula 1-12) (mister) și mai mult decât Nick (suspense) (în celula 13-16). Au fost momente de informații insuficiente și de surpriză în celulele 1, 11 și 13.

Ceea ce pare o linie lină de evenimente este, de fapt, o oscilație rapidă în echilibrul de informație.

Pentru a resimți efectele asociate cu această oscilație e nevoie de un **punct de referință** (*reference point*). În **celula 10** – când robotul se apleacă – resimțim suspense în raport cu robotul (știm mai mult ca el), dar mister sau surpriză în raport cu Nick. Ambiguitatea referitoare la Nick e rezolvată în **celula 11** unde Nick ne surprinde. Nu știam atâtea despre el pe cât ne imaginam. El ne-a demnostrat că este eroul de la care așteptăm acest gen de lucruri (lanțul de la 1-9 în care punctul de referință este Nick este validat).

Celula 12 este un moment narativ unde aria de cunoaștere este realiniată, dar nu se întâmplă altceva. Un catalizator – un moment tranzițional în care vedem doar umbra lui Nick pe ușă. Celula funcționează ca un apel către spectator. Atrage atenția (în opoziție cu un nucleu – Barthes) către un detaliu, o descriere, un spectacol. *Vederea estetică a celulei 12: a ușii ne duce în eroare de la fluxul narativ (ne uităm în direcția greșită, nu acolo de unde apare robotul 2*). Umbra pe ușă poate fi interpretată simbolic ca un anunț a ceea ce se va întâmpla mai departe cu Nick.

Narațiunea ascunde informație așa cum dezvăluie informația. Funcția narațiunii (ce revelă și ascunde) nu poate fi determinată în întregime bottom-up. Punctul de vedere din 12 al umbrei pe ușă nu este nici locul cel mai bun de vizualizare a scenei, a acțiunii; nici punctul de vedere al robotului 2 (vezi comparativ cu celula 14); nici vederea unui „observator invizibil” al scenei; nici al lui Nick (de ce s-ar uita el în contemplație la umbra sa?). *Narațiunea e determinată de un flux de informație (de cunoaștere) nu de trăsăturile de suprafață ale textului*.

Logica recunoașterii unui detaliu în decor (1 și 2), un exterior care se conjugă cu un interior (7 și 8), schimbări de inferențe despre timpul din poveste (5 și 6 și 10 și 11 precum și 12 și 13) nu sunt mai speciale decât articularea de punct de vedere din 8 și 9. Ca și în 14 fiecare moment are potențialul de a deschide căi de obținere de informație și de a rezolva probleme perceptuale.

În partea a doua – seria următoare de planșe - aflăm că robotul 2 este de fapt Nick și că în încăpere mai era cineva. Ceea ce știam până acum este complet schimbat. Știm mult mai puțin decât ne-am imaginat.

Exemplu O scenă similară în film: *Resident Evil* (2010, Paul W.S. Anderson) [07:00 – 09:45].

Uitarea și revizia

”În narațiune memoria imaginilor actuale, cuvinte și sunete este ștearsă de către actele de înțelegere pe care le presupun” (Branigan 1992:83). „*Spectatorul în mod de rutină vede ceea nu e prezent și scapă ceea ce este prezent. Efectele de transparență nu țin atât de criterii formale și tehnică cât de procese top-down”* (Branigan 1992:84). „Pe de altă parte nu vedem liniile de pe jos din 9, 12 și 14 care dispar în 16 sau că banduliera robotului își schimbă direcția în celulele 14, 15 și 16 și că, în versiunea color, schemele de culoare se schimbă dramatic de la celulă la celulă” (Branigan 1992:84).

B1.6.4. Nivelele narative și de conceptualizatori – naratorii

Branigan vorbește mai mult de diegeză și narațiune și nu de fabulă și totodată utilizează termenul de nivel al narațiunii decât de povestire, syushet și indici. Schemele sunt mai degrabă cadre cognitive sau proceduri care ghidează spectatorul de a transforma data și de a crea limite perceptuale. Informația este prezentă în stimuli – data informațională – dar spectatorii trebuie să o formeze, transforme și să o segmenteze. Un spectator poate transforma data prin percepția ei la un

alt nivel decât cel imediat. Nivele narative indentificate de Branigan nu sunt mutual exclusive. Spectatorii pot interpreta în simultant informația pe mai multe nivele. Informația poate fi interpretată ca aparținând mai multor agenți narativi în același timp. Este un fenomen similar cu cel pe care îl descrie GC a lui Langacker sub termenul de conceptualizatori.

”Percepția are loc în cadrul unor limite: percepția a ceva sub anumite condiții. O schemă mai „adâncă” instalează condițiile unei scheme narative. *Condițiile sunt „nivelele” în interiorul cărora anumite operații mentale specifice vor organiza data vizuală și auditivă într-un patern narativ de acțiuni*. Spectatorul se angajează în fața textului în multiple căi și își asumă o varietate de roluri pentru diferite contexte la momente diferite. Nivelele sunt o ierarhie de roluri care descriu moduri tipice prin care cititorul participă într-un text literar. Nivelele sunt poziții așezate pe un continuum” (Branigan 1992:86).

Branigan construiește un model format din 8 nivele narative ce presupun un emițător și un receptor. Pe de o parte există naratorii (autorul istoric, autorul implicit, naratorul) și pe de altă parte există personajele și focalizarea narațiunii. Naratorii sunt situați în afara diegezei. Aceste instanțe sau agenți nu sunt imanenți în film ci constituie parte din schema narativă a spectatorului; reprezintă etichete pentru a indica limite conceptuale sau disparități într-un ansamblu de informații. Schemele pe care le utilizează Branigan sunt cadre cogntive sau proceduri de orientare care ajută la transformarea informațiilor și creearea unor limite perceptuale. **Nivelul *narativ*** *este o formă de punere în paranteză (bracketing) pentru a indica întinderea (scope) cuantificatorilor, conectivelor, predicatelor și variabilelor propozițiilor narative. Este o parte dintr-o procedură sau proces de cunoaștere*. Dacă alegem să considerăm că informația e deținută de un narator ipotetic sau ficțional în text atunci narațiunea va fi văzută ca *metoda prin care naratorul își prezintă informația sa nouă*; dacă ne imaginăm cum este ca noi să posedăm informația din text atunci narațiunea va fi *metoda pe care o folosim pentru a vorbi despre, a explica și a dezvolta informația pe care am obținut-o* (Branigan 2006:238 nota 31). Textul este definit ca o „anumită colecție de descrieri ale unui artefact care trebuie să fie unul care să materializeze un sistem simbolic iar descrierile oferite trebuie să fie sancționate de către societate” (Branigan 1992:86).

Exemplul film: *The Wrong Man* (Hitchcok, 1956).

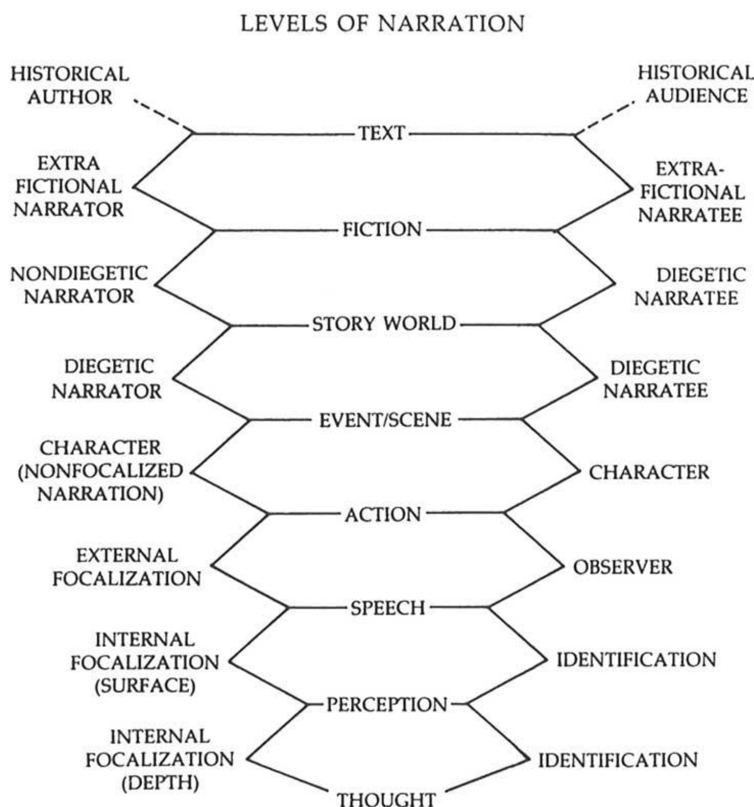


Figure 19 Eight levels of narration

(fig. 19 Branigan 1992:87)

• **Autorul istoric**. Entitate parte psihologică, parte socială. Autorul este o persoană biografică, dar și o *legendă culturală creată de alte texte culturale*. Astfel *textul este produs dintr-o situație istorică și are o dimensiune nonficțională* (Branigan 1992:87-8). El se poate reprezenta, de exemplu, ca o voce extra diegetică cum ar fi în *Procesul* (*The Trial*, Welles, 1962) la finalul filmului unde genericul de final este exprimat prin vocea lui Orson Welles.

• **Nivelul extra ficțional** este un *nivel de tranziție care mediază între ficțiune și non ficțiune*; „afirmațiile despre o ficțiune inclusă nu pot fi emise din interiorul ficțiunii înseși, ci mai degrabă trebuie să fie emise dintr-un context mai abstract decât cel la care se referă” (Branigan 1992:88). Nivelul extra ficțional este necesar pentru a vorbi despre „obiecte ca fiind ficționale la un nivel „mai jos” al textului”. Descrierile non ficționale sunt mai înainte de descrierile ficționale pentru că se află sub un regim referențial. *Pentru a organiza activitatea interpretativă a spectatorului, naratorul stă în afara filmului considerat ficțional*. Nivelul extra ficțional este un ansamblu de „consemne de lectură. *Nivelul extra ficțional poate fi explicit sau implicit*. (Branigan 1992:89)



„Autorul implicit” este considerat o **narațiune extra-ficțională implicită** ce reglează informația într-un text (Branigan 1992:90-91). Aceasta *instanță definește virtual limitele a ceea ce poate fi văzut și auzit în film fără însă să-și definească limitele proprii existente*. Cadrul de referință este întregul text (nonficțional). Pentru Metz autorul implicit este format dintr-un „set de operații pe care le simțim că sunt la baza a ceea ce facem ca să obținem semnificație și ca să obținem structuri sau paterne” (Branigan 1992:94).

- **Narațiunea implicită non diegetică** sau **narator cinematic**. În *The Wrong Man* apare o *informație despre diegeză care ne orientează în relația cu lumea poveștii* („*umarked nondiegetic narration, or implied „nondiegetic narrator””*) (Branigan 1992:99). Vorbește despre lumea diegetică din interiorul ficțiunii și nu vorbeste despre ficțiune dintr-un punct de vedere nonficțional (Branigan 1992:99).

- **Narațiunea implicită diegetică** sau **naratorul diegetic** este o *descriere posibilă a scenei în limitele diegezei sau pe fundalul epistemic al diegezei* („*fictional story world*”) și nu în cadrul de referință al întregului text (non ficțional). Cadrul de referință este diegetic de tipul: „*dacă un spectator în diegeză s-ar afla acolo ar vedea și ar auzi...*” (Branigan 1992:95-96), adică lumea poveştii (ficționale).



O concluzie este că narațiunea operează la mai multe nivele și spectatorul poate descrie textul în mai multe feluri fiecare situat într-un context particular și cu un scop particular (Branigan 1992:96). Astfel, muzica de fundal de la începutul filmului *The Wrong Man* poate fi interpretată în

trei feluri diferite: inițial o *muzică extra-ficțională*, apoi, prin montaj-secvență (extrase dintr-o întreagă seară la bar), muzica este una tipică pentru o seară la club, deci o *muzică non-diegetică* și, în cele din urmă, devine o *muzică diegetică* (în momentul în care vedem și formația de jazz) (Branigan 1992:96-7). *Muzica este aceeași, dar este auzită în trei feluri diferite; percepția bottom-up a fundalului sonor a fost re-aranjată („smoothly integrated") în funcție de ipotezele top-down diferite referitoare la relațiile dintre muzică și lumea poveștii istorisite. În aceste condiții epistemice „spectatorul își revizuiește ipotezele și caută o potrivire*" (Branigan 1992:97).

Pentru Branigan, faptul că *data de pe ecran poate fi acomodată cu o multitudine de interpretări* (ca și sensul prepoziției „în" din „a fi *în* club" sau ca și sensul camerei de filmat care este „în") este o caracteristică a narațiunii clasice (Branigan 1992:97-8). Altfel spus structura portantă și formele recunoscute permit o serie de multitudine de interpretări narative care nu se exclud mutual.

B1.6.5. Nivelele narative și de conceptualizatori – focalizarea

Informația este limitată la ceea ce este explicit pus în act de către personaje – ceea ce fac și spun. Dacă narațiunea este o serie de episoade adunate ca un lanț cauzal focalizat și focalizarea este „un centru continuu" sau un protagonist atunci personajul și acțiunea definesc și limitează dezvoltarea logică a fiecăruia (Branigan 1992:101).

• Acest nivel este **narațiunea non focalizată** (sau descrierea) asupra personajului în care rolul personajului nu mai este de a fi focalizarea actuală sau potențială a unui lanț cauzal ci la a fi o sursă de informații despre un lanț cauzal. O informație specifică este oferită prin focalizarea prin (cu ajutorul) unui personaj, atât intern cât și extern (Branigan 1992:101). Focalizarea trimite la faptul că un personaj are experiența a ceva prin vederea și auzul a ceva. Personajele ne „spun" povestea „trăind în" lumea lor și vorbind cu alte personaje. În *narațiunea non focalizată cunoștințele noastre sunt limitate la ceea ce este explicit pus în act de personaje, ce fac și ce spun*. (Branigan 1992:100-101)

• **Focalizarea externă** *reprezintă o măsură a modului de conștientizare (perceptiv) al personajului, dar din exteriorul personajului*. (Este o poziționare semi-subiectivă în măsura în care vedem la ce se uită personajul atunci când se uită la ceva, dar nu din poziția sa unică spațială; trebuie să inferăm că am văzut ceea ce a văzut el și așa cum a văzut el. Un *eyeline match* este un dispozitiv care servește a focaliza narațiunea extern cu ajutorul personajului) (Branigan 1992:103). Focalizarea externă reprezintă ceea ce vede și aude personajul din evenimentele narative. Spectatorul vede ceea ce vede personajul dar nu din poziția de experiență a personajului. Primele 32 de planuri ale filmului îl stabilesc pe Manny ca și centru atenției iar narațiunea acestor planuri a fost focalizată extern prin personaj. Experiențele personajului pot fi expuse extern sau intern. Un alt exemplu film găsim la Akira Kurosawa în *Rashomon*.

• În **focalizarea internă de suprafață** *lumea poveștii și ecranul se identifică în numele personajului; focalizarea reprezintă percepția personajului*. Focalizarea implică un personaj care experimentează ceva prin vedere și auz. El poate deasemenea să experimenteze prin gândire, amintire, interpretare, întrebare, temere, credință, dorință, înțelegere sau sentimentul vinei [229] .

• **Focalizarea internă de adâncime** este mai privată și mai subiectivă și ea variază de la simpla percepție (plan POV), la impresii (POV defocalizate care indică faptul că personajul e amețit, beat sau drogat) sau la gânduri mai profunde (vise, halucinații sau memorii) (Branigan 1992:103). În *focalizarea internă lumea poveștii și ecranul sunt colapsate una în alta și formează o identitate perfectă în numele personajului*.

---

[229] O analiză în termenii narativi definiți de Branigan – aplicată la nartorii din *Fight Club* (David Fincher, 1999) - se găsește la Ferenz (2009).

„Nivelele narațiunii pot fi structurate astfel încât să producă efecte neobișnuite pentru că indică domenii epistemologice care pot fi complementare sau opuse” (Branigan 1992:105). În mod strict există **trei tipuri de narațiune**:

- *naratorul oferă afirmații despre*;
- *un actor sau un agent acționează asupra sau se acționează asupra sa* și
- *un focalizator are experiența a ceva*;

„Narațiunea, acțiunea și focalizarea sunt trei moduri alternative de a descrie cum informațiile pot fi emise sau obținute” (Branigan 1992:105). Ceea ce le distinge sunt presupunerile diferite ale spectatorulului ca o condiție de achiziționare a informației. *Focalizarea este încercarea de a reprezenta „conștiința a ceva” și cu ajutorul unui experimentator (experiencer)* (Branigan 1992:106-7). Sau cu ajutorul a ceea ce numește Langacker un conceptualizator.

Focalizarea la Gerard Genette cuprinde 3 cazuri: 1/ naratorul omniscient care spune mai mult decât știu personajele (povestirea non focalizată sau cu focalizare zero); 2/ narator care nu relatează decât ceeea ce știe personajul (povestire cu punct de vedere, cu viziune sau cu focalizare internă) și 3/ un narator care spune mai puțin decât personajul (povestirea „behavioristă” sau cu focalizare externă unde personajele și evenimentele sunt considerate din exterior, fără explicații asupra gândurilor și sentimentelor personajelor, de către un martor inocent și ignorant) (Vanoye 2005:141). În film putem avea, după Vanoye, focalizarea zero unde camera domină personajele, focalizarea externă, unde camera urmărește personajul și focalizarea internă unde camera urmărește un personaj, dar informații suplimentare sunt aduse: voce off (voce internă), momente de viziune subiectivă (exemplu Michel Deville, *Le Dossier 51*, 1978) și alte procedee de genul (supraimpresiuni, traveling subiectiv, imagini mentale) (Vanoye 2005:144-5). Vanoye face o listă a imaginilor subiective (Vanoye 2005:146-7).

B1.6.6. Andre Gaudreault și naratorul delegat, vocea off non-diegetică

Gaudreault vorbește de naratorii delegați care pot fi imbricați ca în *1001 de nopți* (Gaudreault 2009:116). Totodată se preocupă de *naratorul voce-off extra diegetic*. El este un *narator delegat de mega-narator* [230] . „Un *mare narator polifonic deleagă numai rolul de vorbire agentului voce-off și el rămâne sursa ilocuționară a imaginilor, zgomotelor, muzicii și textelor eventuale ale narațiunii imbricate (narațiunea secundă*). Are loc o ilustrare a narațiunii verbale a naratorului delegat. Acest subagent este responsabil numai de ceea ce spune, dar nu poate fi responsabil de ceea ce se vede, vizualizarea poveștii pe care o povestește” (Gaudreault 2009:143). Naratorul verbal din narațiunea secundă poate autentifica ceea ce vizualizează mega-naratorul; el nu poate nara „filmic”. Mega-naratorul se poate preface că adoptă punctul de vedere focal al naratorului delegat. Privirea (*this gaze*) nu poate fi atribuită naratorului delegat. Focalizarea (Genette) sau ocularizarea (Francois Jost) poate fi modalizată pe punctul de vedere al naratorului delegat și narațiunea secundă în film – odată vizualizată – ascunde narațiunea primară (Gaudreault 2009:144-5).

B1.6.7. Analiza film a nivelelor narative la Ingmar Bergman în *Wild Strawberries* (1957)

Exemplu film la Bergman in *Wild Strawberries* (1957) [53:34 – 54:22] unde focalizarea asupra unui personaj depinde de nivele superioare de narațiune care definesc și ancorează personajul care are o experiență dată. Exemplul cuprinde și două grade de focalizare internă în cele 6 nivele de ancorare (Branigan 1992:104-5). Un personaj ține o oglindă în care se reflectează fața unui alt

[230] „the film mega-narrator makes room in its discourse for the verbal narrative of a delegated narrator” (Gaudreault 2009:140).

personaj. Planul este rezultatul a șase nivele de narațiune care operează simultan, dar nu mereu în armonie.

Un **autor istoric** „Ingmar Bergman” prezintă (1) o poveste în care un personaj, Isak Borg-2, este un **narator diegetic** care (2) povestește cu *voice-over* o poveste pe care a scris-o despre o călătorie cu mașina pe care a facut-o în trecut. Îl auzim pe Borg-2 povestind, dar nu-l vedem vorbind. În schimb îl vedem pe Borg-3 (3) conducând mașina și vorbind cu unii și alții. Astfel, un alt Borg (3) acționează în diegeză ca și simplu **personaj nonfocalizat și extern focalizat**. Borg-3 adoarme și-l auzim pe Borg-2 care ne spune că „eram bântuit de vise puternice și umilitoare”. **Borg-4** cel care doarme și visează devine un nou narator (extras din Borg-3) și se imaginează văzându-se pe sine la vârsta de azi de 78 de ani într-un nou spațiu. Acest nou **Borg-5** este martorul a diverse evenimente din copilăria sa. Îl vedem pe ecran ca martor în propriul vis și vedem evenimentele trecute pe care le vede / amintește / imaginează; astfel avem două grade de focalizare internă. Un personaj de atunci – o femeie de 20 de ani, Sara – începe să vorbească cu Borg-5. Ea îi vorbește și îi dă o oglindă care (6) reflectă fața sa ca un om de 78 de ani într-o călătorie cu mașina. **Reflecția lui Borg** este peste umăr și apoi ca *single*. Pare să fie o focalizare externă. Dar care Isak Borg este cadrat și reflectat și de către cine? Structura narativă a acestui plan poate fi reprezentată ca o succesiune de 6 cadre în cadre precum urmează:

((((((... reflecția în oglindă ...))))))

”Complexitatea momentului depinde de creația unor nivele diferite în narațiune care sunt poziționate ca distincte logic urmate de o transgresie a limitelor” (Branigan 1992:104-5).





B1.6.8. Analiza film a nivelelor narative David Lynch în *Lost Highway* (1997)

Deasemenea găsim o analiză a primelor scene din *Lost Highway* (David Lynch, 1997) (Elsaesser & Buckland 2002:190-193) [11:56 – 16:10 – 17:21)

1.**plan obiectiv** (un plan motivat de un agent din afara diegezei – un narator (nu un personaj din diegeză))

2.**plan focalizat extern** (plan focalizat în regiunea de conștiință a personajului asupra evenimentelor diegetice cum ar fi „over the shoulder”)

3.**plan focalizat intern** – **de suprafață** (plan focalizat pe experiența vizuală a evenimentelor diegetice cum ar fi POV optic)

4.**plan focalizat intern – în adâncime** (plan focalizat pe evenimentele interne ale personajului de genul vise și halucinații)

Planurile

00: plan obiectiv al perdelei de tip 1.

01: Fred începe să viseze. Plan obiectiv (tipul 1)

02: Fred se deplasează în casă. Renee îi strigă numele. Voce-off Fred povestește visul. Următoarele planuri ar trebui să fie focalizate intern în adâncime (tipul 4).

03 planul POV al focului din șemineu. Planul este de tipul 4, dar și de tipul 1 în interiorul visului.

04 planul lui Fred cu vocea off Renee.

05 planul POV al fumului pe scări. Planul este de tipul 4, dar conține un nivel de tipul 3.

06 Fred pe culoar cu elipsă de situare

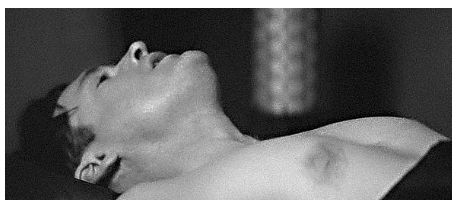
07 plan POV Fred

08 Fred

09 a la c POV Fred pe culoar și în dormitor. Cadrul perdelei este de astă dată POV de tip 3.



Planul 10 (al trezirii lui Fred) este ambiguu. Este o imagine focalizată intern (în adâncime) (tipul 4) sau este o imagine de tipul 1?



În planurile următoare Renee și Fred se uită la a doua casetă (20:24). Fred se uită la televizor în living. Planul din imaginea tv este planul culoarului din vis. Acest plan este planul POV din vis. Este și planul unui alt agent: autorul casetei video (omul misterios). Dar cum Fred se uită la ecran este din nou un POV de astă dată din nou al lui Fred din living (20:02 – 20:50). Plan nou al ochilor lui Fred și apoi plan nou din imaginea video în care se vede perdeaua roșie din planul 00 și planul 09_a. Acum imaginea perdelei aparține omului misterios (care a luat-o de la Fred și / sau de la naratorul obiectiv). Imaginea ajunge la Renee și Fred în pat. Dar POV este și preluat de Renee.



B1.6.9. Relațiile dintre nivelele narative

- Relație **temporală** (simultan, contradictoriu, eliptică)
- Grad de **compatibilitate** (independent, paralel)

• Grad de **perceptibilitate** (afișat, explicit, inconsistent, denegat)

• Grad de stabilitate sau de **fiabilitate** (retrospectiv, omniscient, enigmatic, restrictiv, fals, mincinos)

• A evalua cât de identificabil, cât de **definit** e un nivel narativ perceput (indefinit /vs/ definit)

(detaliat, definit, parţial specificat, schiţat, elastic, vag, indefinit, subdeterminat sau indeterminat

Exemplu [1:22 – 2:43] din *Pierrot le fou* (Jean-Luc Godard, 1965) (Branigan 2006:238-9 nota 32)



În această secvență Branigan identifică un nivel indefinit (așa cum, în limbaj, avem expresii de genul „un”, „câteva”, „ocazional” „într-o zi”, „undeva”, „cineva”) (238-240).

• **Gradul de narativitate**

(Branigan 2006:53)

B1.6.10. „Textul sub o descriere”

Pornind de la ideea că *sarcina comunicării* nu este de a „umple mintea altora cu un conținut”, ci *de a instrui cum să limiteze și să selecteze un conținut dat pe care îl au deja în minte* Branigan susține că noțiunile de „narator”, „actor” și „focalizator” sunt etichete care îi permit cititorului să își ordoneze redescrierea sa, sau transformarea sa a percepției contextului lui „aici-acum” într-o nouă percepție (Branigan 1992:111). *O calitate dinamică și fundamentală a narațiunii: aceea de a transforma un context epistemologic în altul; de a trece de la un nivel înscris / conținut (embedded) la un nivel care îl conține (embedding)* (Branigan 1992:111). Sau, pe scurt, nivelele narative și agenții narativi nu sunt imanenți în film ci sunt părți din schema narativă a spectatorului, sunt etichete pentru a trasa limite epistemologie sau disparități de cunoaștere ce operează într-un ansamblu de informații.

Narațiunea există atunci când transformăm data în una sau alta din aceste forme sau (re)descriem verbal filmul:

1.**autor istoric**, „mi-a plăcut deschiderea filmului *The Wrong Man* datorită fricii mele de poliție”

2.**autor implicit**, „Manny este ajuns din spate de doi polițiști care par să mergă alături de el ca și cum l-ar aresta, dar de fapt nu au ajuns încă în dreptul lui și nu l-au arestat”

3.**narator extra-ficțional**, „Aici vorbește Alfred Hitchcock”

4.**narator nondiegetic**, carton de generic „Primele ore ale zilei de 14 ianuarie 1953, o zi din viața lui Christopher Emanuel Balestrero pe care nu o va uita niciodată...”

5.**narator diegetic implicit**, „dacă un trecător *ar fi fost prezent*, el sau ea l-*ar fi văzut* pe Manny ieșind din club ... și *ar fi auzit*...”

6.**narațiunea non-focalizată** (personajul ca agent), „o relatare înspăimântătoare a ceea i se poate întâmpla unui bărbat și soției sale atunci când sunt acuzați pe nedrept de a fi omul care a operat o serie de hold-up-uri” – e un plan motivat de un agent din afara diegezei filmului – un narator

7.**focalizare externă**, *eyeline match*, „Manny se uită la x” – reprezintă focalizarea sau conștientizarea pe care o are personajul asupra event din diegeză

8.**focalizare internă în suprafață**, plan POV , „Eu (Manny) (acum) îl văd pe x (acolo) (de unde mă aflu) – reprezintă experiența vizuală a eventului diegetic din punctul de vedere al personajului

9.și **focalizare internă în adâncime**, „Eu (Manny) îmi amintesc ... doresc ....mă tem ... x” – reprezintă event intern al personajului (vise, halucinații)

”*Activitatea centrală a narațiunii este redescrierea data sub o constrângere epistemologică*” (Branigan 1992:112) de la un nivel la altul. În funcție de un cadrul de referință adoptat putem emite „afirmații interpretative” de genul: ne uităm „deasupra”, „la”, „cu”, „prin” sau „înăutru” unui personaj (și adoptăm un cadru de referință nondiegetic, diegetic, nonfocalizat, extern focalizat și intern focalizat). Aceste prepoziții indică un set de presupuneri (*assumptions*) cu ajutorul cărora ne imaginăm o relație cu personajul și cu lumea sa prin care justificăm astfel o afirmație interpretativă (Branigan 1992:112). Dacă narațiunea este un tip de descriere verbală (și imagistică?) oferită de un spectator atunci analiza este analiza afirmațiilor interpretative (Branigan 1992:112). Adică cineva cartografiază cursul unei gândiri, utilizarea unui limbaj, mai degrabă decât descoperirea proprietăților absolute ale unui obiect sau descoperirea unor „indici” care sunt „în” obiect – textul obiectivizat. *Interpretarea este o formă de teorie explicativă. „interpretarea în acest sens include „umplerea” unor date sau informații (top-down) care par să „lipsească” la un anume moment în text și deasemenea construcția unor macro-propozitii care sunt despre text deși nu strict în text sau denotat de acesta”* (Branigan 1992:112).

Ierarhia de niveluri narative poate fi văzută ca un set de probabilități care prezic probabilitatea de apariție a unor ipoteze. Ipotezele apar pe baza economiei de presupuneri și prin utilizarea unor „formule” implicite sau tipice (Branigan 1992:113). Şi pentru Gaudreault narațiunea cinematografică este în mod particular aptă de a supraimpune discursurile în ceea ce se poate numi „polifonia cinematografică” (Gaudreault & Jost 2004:57). Pentru Branigan schemele nu amorsează spectatorul de a căuta pur și simplu indici pe suprafața textului ci schemele sunt cadre cognitive și proceduri euristice care-i permit spectatorului să transforme data și să creeze limite perceptuale. Spectatorul poate, la limită, să transforme textul percepându-l la un alt nivel și data unui film poate în simultan să fie atribuită mai multor agenți narativi situați la diferite nivele epistemice (Elsaesser & Buckland 2002:190).

Anomaloous suspense (suspense și la a doua citire) și ***anomalous plotting*** (dorința unei alte rezolvări deși cunoști finalul povestii) sunt rezultatul „*naturii duale a narațiunii: cunoștințele declarative ale narațiunii (obținute cu ajutorul unei scheme narative) depind de conștientizarea contingenței lanțurilor cauză și efect – adică, depind de înțelegerea probabilităților care*

guvernează gruparea acțiunilor – în timp ce cunoștințele procedurale ale narațiunii (date prin narațiune) sunt stratificate pe nivele ceea ce permite receptorului să răspundă la contingența cauză – efect în mai multe feluri” (Branigan 1992:113) ,

REZUMAT asupra narațiunii la Branigan

Narațiunea filmică este o modalitate de a înțelege data sub iluzia *ocurenței*; adica este o formă de percepție a spectatorului care organizează data ca și cum ar fi receptată (*witnessed*) ca desfășurându-se într-un cadru temporal, spațial și cauzal. În înțelegerea unui narațiuni filmice spectatorul utilizează procese cognitive *top-down* și *bottom-up* care transformă data de pe ecran într-o diegeză care conține o poveste particulară sau o secvență de actiuni. Informația de tip „poveste” are două forme de manifestare: cunoștințe declarative (ce anume se întâmplă) și cunoștințe procedurale (cum se percepe și cum se poate cunoaște).

1.**Cunoștințele declarative** sunt generate de către o *schemă narativă (v. Supra) care conține o serie de episoade adunate ca un lanț cauzal focalizat*. Pe măsură ce data este procesată și asociată, o experiență temporală ia naștere ; adică pe măsură ce spectatorul reordonează fragmentele de pe ecran (astfel încât genereazǎ relații de poveste de genul continuitate temporală, elipsă, suprapunere). Diferite experiențe ale timpului (descriere, durată, implicație cauzală, ordine) sunt produse în funcție de complexitatea juxtapoziției permise de către o metodă sau alta de colectare a informației (grămadă, catalog, episod). Aceste experiențe temporale asociate poveștii pot să întărească, să opună sau să fie variabil integrate cu timpul de desfășurare pe ecran. O experiență a spațiului ia naștere din procesarea informației și creează relații în poveste de tip lanțuri spatiale, elipse sau răsturnări care întăresc, opun sau sunt integrate cu spațiul bidimensional al ecranului. Lanțurile cauzale focalizate dau substanța și dorința de a împerechea acțiunile și puterea de a forma perechi. Cauzele narative sunt principii de explicație și criterii de grupare a elementelor derivate din cunoștințe culturale și legi fizice: planurile, scopurile, dorințele și rutinele umane – realizate în secvențe de acțiune – care sunt încurajate, tolerate și proscrise de o comunitate (Branigan 1992:116).

2.**Cunoștințele procedurale** sunt generate de narațiune sau schema narațională care *cuprinde niveluri ori limite epistemice asociate cu agenți nominali ca naratori, actori sau focalizatori*. Actele de mărturie ale acestor agenți (similare cu actele de percepție ale spectatorului) funcționează ca și cadre de referință pentru cunoștințele declarative. Mai multe niveluri pot funcționa în simultan cu diverse grade de compatibilitate și explicitare și produc descrieri multiple ale informației. Cunoașterea procedurală este limitată la domenii epistemice specifice, dar domeniile pot fi conectate între ele. De exemplu, un event poate fi înțeles ca o scenă direct percepută sau alternativ poate să apară ca fiind de gradul doi fiind doar menționată de către un martor. *Narațiunea este recursivă: un nivel dat – care descrie cum e perceput un obiect – poate fi el însuși dramatizat și poate deveni un obiect al percepției, adică poate deveni declarativ și poate fi cunoscut prin intermediul unui altui nivel* (o procedură de un nivel mai înalt), cu un pas mai distant care doar „menționează” obiectul. Narațiunea cuprinde această structură ierarhică în care o pereche subiect-obiect (ce poate fi descrisă într-un cadru de referință temporal, spațial și cauzal) poate fi obiectul unui alt subiect inclus într-o altă pereche aflată într-un cadru de referință supraordonat. Nivelurile pot fi legate, alternate sau incluse și pot avea o varietate de funcții retorice. (Branigan 1992:116).

”Ca un mediu dat, specific, filmul este o colecție de tehnici pentru reprezentarea spațiului, timpului și cauzalității pe ecran. Aceste *tehnici nu transmit „sens” în sine, ci pot fi înțelese ca „instrucțiuni” legate de proceduri și reguli utilizate de spectator în construcția unui set de interrelații*. Aceste proceduri nu sunt adevărate sau false ci sunt măsurate numai prin gradul de succes sau insucces față de un scop. Cunoștintele declarative pot fi adevărate sau false despre lumea poveștii și pot fi deasemenea convertite de către spectator în propoziții false sau adevărate despre lumea sa proprie. „Iluzia ocurenței” : iluzii perceptive (mișcarea și 3D) sunt baza pentru iluzii (*delusions*) cognitive în care spectatorul confundă paternele narative cu lumea reală sau se imaginează pe sine în lumea diegetică”. (Branigan 1992:118).

B1.6.11. Subiectivitatea: material /vs/ structura

”Narațiunea și povestea (*narrative and narration*) sunt dependente de procese cognitive *top-down* și nu sunt determinate de limitele formale ale materialului de pe ecran, de tehnicile de prezentare ale materialului și categoriile fenomenale care descriu materialul ori procesele *bottom-up*. Materialul și structura sunt separate” (Branigan 1992:141). *Nu există o relație necesară între montaj și structura narativă* (Branigan 1992:141).

Exemplu film: *Hangover Square* (John Brahm, 1944) (Branigan 1992:125-140). Prima secvență a filmului (6 planuri) alternează de la autor istoric, la focalizare internă și apoi la nonfocalizare). Exemplu film: O analiză a subiectivității în *Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1946) (Branigan 1992:142sq).

”Recunoașterea de către spectator a unei poziții de conștiință a personajului depinde de contrapunctul acestei poziții cu o narațiune non psihologică cum ar fi narațiunea nonfocalizată sau extern focalizată” (Branigan 1992:157). „Nivele narațiunii reprezintă un mecanism care îi aduce spectatorului posibilitatea unor identificări fluide, multiple cu un personaj oferind contexte adiționale (alții) în care să se profileze personajul” (Branigan 1992:158).

”Camera și ecranul sunt înțelese ca și grade de separare ale spectatorului de materialul filmului (ca o condiție a înțelegerii sale a experienței filmului)” (Branigan 1992:158). „*Poate că este câte o cameră diferită pentru fiecare nivel al filmului*. **Camera** *ar fi definită ca modalitatea în care imaginile și sunetele se condensează la un moment dat într-o singură ipoteză care stă în locul unui event ce are loc într-un timp și un loc pentru o persoana dată, cum ar fi autorul, naratorul, personajul sau spectatorul*. Spectatorul este angajat în relații care se schimbă cu textul fiecare fiind marcat ca inteligibil pentru spectator de la un moment la altul prin faptul că simțul său, al camerei de filmat ca ceva care marchează pentru cineva un timp și un loc: prezent, trecut sau ipotetic; aici și acum, dar mișcându-se de aici acolo” (Branigan 1992:159). *Semnificația „camerei” se schimbă de la un moment la altul așa cum o cere ocazia dată așa cum și „eu”, „acum”, „aici” își schimbă semnificația în funcție de uz* („Camera este atât un efect al textului cât și o urmă a procesului citirii pe care o operăm”) (Branigan 1992:159)

B1.6.12. Analiza film: Deschiderea din Hangover *Square* (John Brahm, 1944)

Planurile de deschidere din Hangover Square (John Brahm, 1944)

Fig. 27: Logo *20th Century Fox* și genericul „regizat de John Brahm” ne trimit la un autor istoric.

Fig. 28 / Fig. 29: Titlul care apare după numele celor trei actori și cu litere particulare „în Hangover Square” trimite în „sus” către drepturile de autor pentru artefactul cu acest nume (un context istoric) și în jos unde „în” implică un afară și înăuntru. Înăuntru este o poveste (încastrată) unde același nume funcționează ca și abstract pentru schema narativă care va fi construită.

Fig.30 este o combinație de narațiune extra-fictională și non diegetică care ne spune ceva despre poveste (Branigan 1992:36). Frazele fac o trecere de la extraficțional la ficțional.



Figure 27 Hangover Square



Figure 29 Hangover Square



Figure 28 Hangover Square

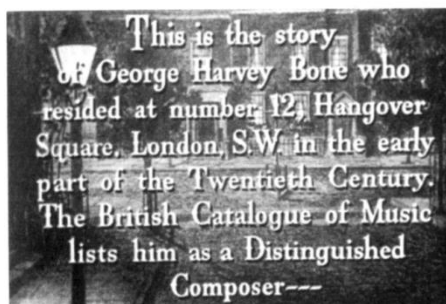


Figure 30 Hangover Square

Planul 1

Fade-in close-up către un foc și apoi un *iris out* și un *dolly-back* la organist (planul 1a) apoi macara sus și mai departe deasupra străzii (planul 1b) la un om care aprinde o lampă stradală. Urmează lampa stradală prim plan (plan 1c). Când lampa e aprinsă camera e la nivelul etajului 2 al unei prăvălii de antichități (plan 1d). *Dolly* către fereastră unde vedem spatele cuiva aflat cu fața la un om în vârstă cu o figură speriată (plan 1e). Camera avansează prin fereastră pe lângă umărul bărbatului (plan 1f).

Narațiunea este nondiegetică. Planurile sunt vederi imposibile pentru personajele din diegeză.

Camera avansează către omul în vârstă care se uită la cameră și aruncă către cameră un obiect care acoperă imaginea (plan 1g). focalizare internă prin ochii atacatorului, plan POV.


Figure 31 Hangover Square (shot 1A)


Figure 33 Hangover Square (shot 1C)


Figure 32 Hangover Square (shot 1B)


Figure 34 Hangover Square (shot 1D)


Figure 35 Hangover Square (shot 1E)


Figure 37 Hangover Square (shot 1G)


Figure 36 Hangover Square (shot 1F)


Figure 38 Hangover Square (shot 2A)

Planul 2

Trecere la (planul 2a) la POV al bătrânului care e atacat cu cuțitul (plan 2b) și dispare din cadru. Camera continuă spre mâna criminalului care ia o lampă (plan 2c) și o aruncă peste corpul vârstnicului întins pe scări (plan 2d).


Figure 39 Hangover Square (shot 2B)


Figure 41 Hangover Square (shot 2D)


Figure 40 Hangover Square (shot 2C)


Figure 42 Hangover Square (shot 3)

Planul 3

Cadru mediu al bărbatului, asasinul. Cadrul are o compoziție de jos. Compoziția este mărturia unei alte narațiuni, o narațiune nondiegetică implicită sau o narațiune extra-ficțional implicită.


Figure 43 Hangover Square (shot 4)


Figure 45 Hangover Square (shot 5B)


Figure 44 Hangover Square (shot 5A)


Figure 46 Hangover Square (shot 6)

Planul 4

Un plan POV sau de *eyeline match* care arată scările în flăcări

Planul 5

Organistul afară vede focul și fuge către vitrina prăvăliei (plan 5a) iar un polițist se apropie (plan 5b)

Planul 6

Polițistul dă alarma și *fade-out*.

Narațiunea este economică, continuă, unificată, productivă și la finalul secvenței se auto-efasează (*self-effacing*): este într-un cuvânt „clasică” (Branigan 1992:140)

B1.6.13. Obiectivitatea, subiectivitatea și incertitudinea

”Condițiile care reglează percepția imaginii și sunetului atunci când ne imaginăm că le experimentăm independent de un personaj. Ceea ce vedem este dialectic intersubiectiv sau obiectiv; raportat independent de un narator” (Branigan 1992:161). Branigan propune, în primă instanță, analiza gradualității trecerii de la un plan POV la o narațiune obiectivă; *de la o reprezentare explicită la una implicită a ceea ce știe personajul despre obiectul pe care îl vede*; *de la ceea ce este definit despre personajul care vede obiectul și ceea ce indefinit în vederea obiectului.*

Efectul Kuleshov: un personaj S privește / un obiect O POV / reaction shot S				
1. S, O	Plan POV			
2. O, S	POV descoperit sau retrospectiv			
3. O, X, S	POV descoperit și amânat			
4. O, X1, ...Xn, S	POV descoperit și amânat			
5. O ... (S)	POV descoperit și deschis			

Crearea unei narațiuni obiective față de una subiectivă. Secvența reprezintă trecerea de la ceea ce e *explicit* la ceea ce e *implicit* despre ceea ce cunoaște S despre O. În 5 nu știm care este reacția lui S în fața lui O. Reprezentarea lui S este implicită. Ceea ce este important este cum cunoaștem procedural pe O.

Un al doilea set de indici ne atrag atenția asupra ceea ce este *definit* despre S care vede pe O la ceea ce este *indefinit* în vederea lui O. La început sunt încrezători că S vede O și apoi sunt nesiguri despre care personaj – dacă e vorba de vreunul – vede O.

Mișcarea începe de la încrederea – certitudinea - că personajul și nu altcineva vede obiectul și ajunge la neîncrederea – incertitudinea – că personajul vede obiectul (Branigan 1992:162-3). Altfel spus, se produce o gradație în credințele spectatorului de la explicit -> implicit și de la definit -> indefinit:

1. vedem că P vede O (explicit și definit POV);
2. inferăm că P vede O (implicit și definit POV);
3. vedem că cineva vede pe O (explicit și indefinit POV) și
4. inferăm că cineva vede pe O (implicit și indefinit POV) (Branigan 1992:163).

Trecerea de la explicit la implicit măsoară gradul de inferență pentru a determina o referință la un tip de lucru în diegeză. Trecerea de la definit la indefinit măsoară specificitatea referinței care este realizată. Cu cât mai implicită este o reprezentare cu atât gradul de informații prealabile și lanțuri inferențiale este mai important. Cu cât mai indefinită este reprezentarea cu atât mai nesigură este apartenența la ce tip de clasă de lucruri se face referință. În cazul 4 vederea obiectului este idealizată; este pur și simplu o vedere neatribuită (o vedere obiectivă) mai degrabă decât vederea unui persoane unice (o persoană cu identitate definită, personajul). Cu cât o vedere e mai indefinită cu atât responsabilitatea sa este dispersată până la un non-POV care oferă informații despre un obiect fără a se mai baza pe un personaj

”Un POV implicit și indefinit se transformă în vederea noastră a obiectului, a devenit idealizată ; pur și simplu o privire care nu este atribuită – o vedere obiectivă – mai degrabă decât vederea unei unice persoane – cineva cu o identitate definită, personajul” (Branigan 1992:163). Un plan non-POV care oferă informații despre un obiect fără să mai facă apel la un personaj devine identic cu o schematică privire subiectivă ; un POV schematic; cu o ancorare la o subiectivitate minimă.

Astfel, în funcție de un cadru de referință putem înțelege planurile unui film. În planurile analizate din *The Wrong Man* cadrele inițiale pot fi văzute din perspectiva considerării filmului ca un text non-ficțional și atunci producem o **narațiune auctorială implicită** sau pot fi luate în considerare din perspectiva internă diegezei și, în acest moment, producem o **narațiune diegetică implicită**. În primul caz informațiile sunt de tip descriptiv asupra filmului. În al doilea caz percepem lumea personajelor proiectând și imaginând o situație în diegeză în care cunoașterea declarativă relevantă ar putea fi obținută și o descriere ar putea fi produsă. Utilizarea imaginară a unor instanțe care în diegeză ar privi se face sub un contrafactual condițional („***dacă*** cineva *ar fi fost* acolo *ar fi văzut* și *ar fi auzit*”). Se poate face o descriere sub forma prezentului istoric („acum era dimineața devreme / *it was now early morning*” sau „Manny (acum) pleca / *Manny was [now] leaving*”). Narațiunea diegetic implicită este egal descrisă ca și timp prezent istoric sau în contrafactual implicat (Branigan 1992:167). *Textul menține tensiunea dintre prezent și viitor (atunci când un minimal principiu de selecție și de organizare a lucrat sau trebuie să fi lucrat*). Spectatorul este conștient de o narațiune implicit auctorială care se suprapune peste narațiunea diegetică implicită: „a fost acum” este amestecat cu semnale anunț care indică că poate deveni o retorică a prudenței anticipatorii („*rhetoric of anticipatory caution*”). Percepem lumea personajelor cu ajutorul unei proiecții și imaginării unei situații în diegeză prin care informația procedurală relevantă poate fi obținută și o descriere produsă (165).

În înțelegerea scenelor narative spectatorul este capabil să dea semnificație la multiple scheme temporale aplicabile scenei. Diferite experiențe ale timpului sunt legate de complexitățile juxtapunerilor permise de către diferite metode de a asocia data (grămadă, catalog, episod etc)

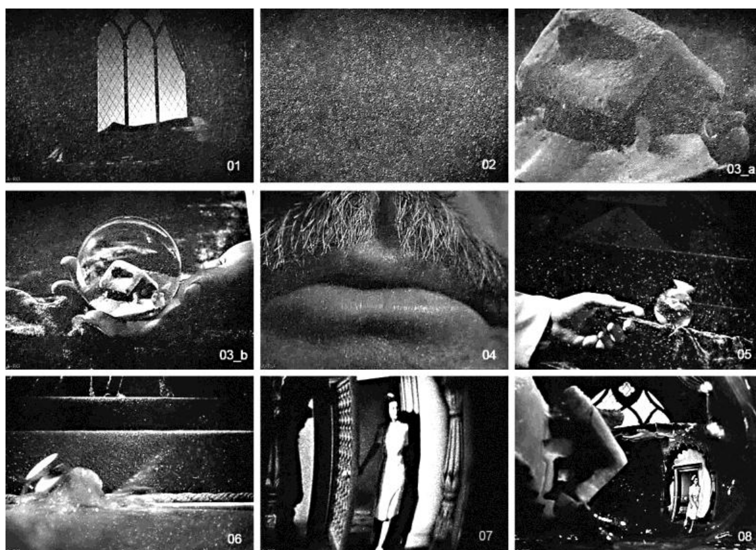
(Branigan 1992:169). Pentru teoriile receptării activitățile spectatorului devin un observator invizibil care reprezintă o prescurtare descriptivă pentru o afirmație contrafactuală condițională ce exprimă ceea ce cunoaște un spectator despre eveniment de genul: „Dacă aș fi fost acolo, atunci asta este ceea ce aș fi văzut” (Branigan 1992:171). Branigan enumeră trăsăturile unui „observator invizibil” (presupunerile care sunt la baza înțelegerii unei scene): invizibilitate, ubicuitate, a fi alert, neutralitate, impersonalitate și pasivitate (Branigan 1992:171 -2). *„Observatorul invizibil e un mod de înțelegere (în cadrul de referință diegetic /vs/ non-diegetic), o convenție de lectură care-i cere lectorului o restricție asupra cantității și tipului de informații disponibile de la text la un moment dat (și o formă convenabilă de a descrie această restricție particulară este de a imagina un „observator” cu calități specifice)”* (Branigan 1992:172). „Textul trebuie, cu un grad mai mare sau mai mic, să înscrie – să facă explicite și definite – coordonatele sale spațiale, temporale și cauzale pentru cel puțin o parte din nivelele sale de narațiune” (Branigan 1992:172). Acest lucru îi permite spectatorului să judece cum informațiile pot fi dobândite de către o „persoană” : un autor, narator, personaj sau observator și în cele din urmă de spectatorul însuși (Branigan 1992:172). „Nivele multiple și în competiție care variază în gradul de explicitare și definiție” (Branigan 1992:173)

B1.6.14. Multiple ancraje temporale narative -„The splitting into many voices is the voice” (*Citizen Kane* și *Letter from an Unknown Woman*)

Analiza 1

Analiza la *Citizen Kane* (Welles, 1941) unde Branigan remarcă îndepărtări de la vederea optimă a unui event / caz / întâmplare: în secvența de *newsreel*, mișcările de cameră imposibile de la El Rancho Cabaret cum ar fi mișcarea printr-un luminator, mișcările de cameră omnisciente și imposibile (cum ar fi finalul pe care nici un personaj nu e capabil să-l descopere) și planurile excentrice (Leland își amintește o întâmplare la care nu a asistat). Deasemenea, Kane are o reverie la prezent (trecut?) la inceputul filmului ce reflectă o similară trecere de nivel narativ ca în exemplul din *Hangover Square*. Bariera dintre un „interior„ și un „exterior” este dificil de separat în această secvență [231] din care sunt extrase aici câteva cadre. Zăpada cade pe fața personajului în încăperea din castel iar într-un plan vedem că zăpada e artificială și cade în interiorul globului de sticlă din mâna lui Kane.

[231] Vezi deasemenea in *Satyricon* (Fellini 1969) în secvența văduvei din Efes.



”Un plan considerat a fi privirea P(rivitorul) asupra O(biectului) nu este garantat a reprezenta ceea ce vede și gândește Privitorul” (Branigan 1992:174). „Când vedem ceea ce credem că vede sau ce gândește personajul putem doar să vedem obiectul așa cum există el independent în lume chiar dacă „o obsesivă dorință pentru obiect continuă să fie reprezentată”” (Branigan 1992:174). Într-un film narativ clasic putem ști ce gândește personajul și putem vedea obiectul la care se gândește subiectul. Dar asta nu garantează că planul obiectului reprezintă conținutul actual al gândurilor personajului (Branigan 1992:174).

În aceste condiții un **flashback** poate fi:

1.1/ Putem vedea o imagine actuală a ceea ce-și amintește personajul (retrăirea experienței).

2.2/ Vedem ceea ce personajul își amintește că și-a mai amintit cu alte ocazii (o imagine mentală formată din repetatele retrăiri ale trecutului).

3.3/ Vedem un sumar al cuvintelor prezente ale personajului așa cum sunt ele scrise, gândite, citite sau vorbite (cu glas tare sau nu) într-un monolog sau un dialog.

4.4/ Vedem fragmente „obiective” ale întâmplărilor pe care se bazează aducerea aminte, dar combinate cu temerile sau dorințele personajului (Branigan 1992:176).

Flashback este o instanță particulară a timpului istoric prezent unde un personaj face trecutul prezent pentru spectator povestind dintr-un viitor (diegetic). „*Nu contează care dintre interpretări e valabilă la vederea unui flashback căci narațiunea clasică se adaptează la ceea ce crede spectatorul mai întâi despre poveste”* (Branigan 1992:177).

Analiza 2

În *Letter from an Unknown Woman* (Max Ophuls, 1948) Branigan analizează multiplicitatea *voice-over* a narațiunii (Branigan 1992:178-9). *Voice over* care poate fi independentă de imagini; ilustrativă doar; trecută și subiectivă legată de Liza (ca echivalente ale cuvintelor sale; ca imaginări ale Lizei; ca imgini mentale – memorii vizuale; echivalente ale inconștientului său); prezent subiectivă, dar legată de Stefan (cuvintele în mintea lui Stefan; cum își imaginează el vocea ei; imaginile sale mentale – amintiri vizuale; inconștientul său) sau mutual subiectivă (este o amintire comună a lui Lisa și Stefan, trecut și prezent amestecate) (Branigan 1992:179). În acest context conceptualizatorii și ancrajele corespondente sunt legate de relația *voice-over* /vs/ imagini.

1) Elipsa mișcării Elizei către pian de la plan A la plan B (efectul de a uita este rezultatul înțelegerii narațiunii. Spectatorul completează acțiunea sau spectatorul construiește un

timp virtual în care acțiunea e realizată) (Branigan 1992:182). Efectul uitării este consecința înțelegerii narațiunii.



2) Filmul are tendința de a o deposeda pe Lisa de un punct de vedere.

3) Două scene: în prima Liza vede din josul scărilor întâlnirea lui Stefan cu o necunoscută iar în adoua – cadrată la fel – Liza ia locul necunoscutei. (Branigan 1992:184). Liza care privește în primele două planuri este exclusă din punctul de vedere al camerei din următoarele două unde devine obiectul lui Stefan.



4) Două planuri spre finalul filmului care cadrează mâinile lui Stefan la pian + în planul doi, fața Lizei ce reiau POV al mâinilor dintr-un cadru antecedent de la începutul filmului.

În film, părți de narațiune non-personaj alternează cu porțiuni de narațiune atribuită lui Stefan sau Lisa. Cât de profund și de exact intră filmul în conștiința sa și cât de des există fluctuații în gradul în care întâmplările sunt redate obiectiv sau subiectiv? Intențile Lisei sunt judecate în măsura dependenței lor de Lisa care este reprezentată la un moment dat: cea de 15 ani, de 18 ani sau cea pe patul de moarte? Ophuls creează o măsură a incertitudinii / indeterminării asupra motivelor Lisei în timp ce dramatizează intensitatea a ceea ce trăiește ea. Branigan propune 6 poziții de grade de subiectivitate a narațiunii (Branigan 1992:180sq). „*Analiza filmului în care mai multe narațiuni operează simultan și mai multe contexte sunt relevante pentru interpretarea unei imagini date (nici o simplă narațiune obiectivă nici una subiectiv legată de personaj nu dau seama integral de reacția spectatorului la imaginile care însoțesc voice-over al Lisei”* (Branigan 1992:182-9).

El menționează și apariția unei narațiuni auctoriale implicite, o narațiune *hiperdiegetică*. Ea se manifestă în planul POV întârziat peste mai multe scene din film sau în cele două poziții identice ale camerei din josul scării. Jacques Aumont vorbește de o narațiune similară la începutul din *The 39 Steps* (planul 14 și planul 25). Narațiunea ***hyperdiegetică*** este reprezentată de „cea mai simplă urmă a unei alte scene, o scenă de amintit la un alt timp, o urmă a unei scene trecute și viitoare din film (o scenă hibrid) sau a unei scene care este absentă” (Branigan 1992:190) [232] .

”Se poate ca colecția fracturată de narațiuni pe care le întâlnim într-un film - incluzând ceea ce a fost exclus (sau, în termeni psihanalitici, a fost reprimat sau cenzurat) de către o narațiune – este tot ceea ce putem vreodată cunoaște despre omnisciența subiacentă auctorială care a generat o lume de personaje. Multiplele narațiuni trimit către o reconceptualizare a celeilalte subiectivități în film – autorul – sursa, ironic, a obiectivitatii filmului” (Branigan 1992:191). „Spargerea într-o multitudine de voci este vocea”. „Cu cât mai exact descriem narațiunea cu atât mai fragmentată devine și cu atât mai puțină certitudine are vocea unui autor. „Ceea ce în mod normal construim în lectură ca și „un autor” (...) este un semn stenografic pentru o multiplicitate care satisface dorința noastră de a numi și a face un proces final pentru a ajunge la obiectivitate” (Branigan 1992:191) [233] .

B1.7. Narațiunea canonică Hollywood

B1.7.1. Forma canonică Hollywood

Bordwell descrie **forma canonică a filmului clasic Hollywood**.

• Construcția poveștii (*fabula, story*) se bazează pe principiul unificator al cauzalității.

• *Povestirea* (*syuzhet, plot*) *conține două linii de povestire*: o romanță heterosexuală și o alta implicând un alt domeniu (munca, războiul, o căutare, o misiune, alte relații personale) (Bordwell 1985:157). Fiecare linie narativă are un scop, obstacole și un punct culminant.

• Narațiunea e segmentată în **scene** și “secvențe de montaj”. Narațiunea clasică alternează între scenă și sumar (*montage sequence*) (Bordwell 1985:188; 156; 162) (o discuție în Branigan 1992:147-9).

• Scenele sunt spațial și temporal închise, dar deschid și noi dezvoltări cauzale. Scena [*expozitia* (timp, loc, personaje relevante); *mijloc* (acțiune care depinde scopurile fiecărui personaj: întrevederi, stabilesc termene limită, stabilesc întâlniri; se închid linii cauzale și se deschid altele (“carlig de dialog”) și î*nchiderea* (finalul clasic)]. Ultimul efect sau revelația adevărului, dar și finaluri ca forme convenționale, formale. *Epilogul* este o constantă structurală care este inserată cu mai multă sau mai puțină motivație (“o scurtă celebrare a unui status stabil la care au ajuns personajele”) (Bordwell 1985:158-9).

Exemplu de analiză de film: *His Girl Friday* (Hawks, 1940) (Bordwell 2008:385 sq). (Fabe 2004:66 sq).

Exemplu de analiză de film: *Die Hard* (John McTiernan, 1988) (Elsaesser & Buckland 2002:26-79); narațiune reluată în *Olympus Has Fallen* (Antoine Fuqua, 2013).

Exemple de filme anticlimax: Truffaut (*400 coups,* 1959) și Antonioni (*Eclipsa / L Eclisse,* 1962).

232 „stands for the barest trace of another scene, o scene to be remembered at another time, of a past and future scene in the film (a hybrid scene), or of a scene that is evaded and remains absent” (Branigan 1992:190)

233 „The splitting into many voices is the voice”, „the more exactly we describe the narration, the more fragmented it becomes and the less certain is the voice of an author”, „What we normally construct in the reading as an „author” [....] a shorthand for a multiplicity that satisfies our urge to name and make final in order to achieve the objective” (Branigan 1992:191).

Narațiunea clasică tinde să fie omniscientă (știe mai mult decât personajele), extrem de *comunicativă* (ascunde putin) și numai *moderat auto-conștientă* (recunoaște rar adresarea către audiență). În mod tipic începutul și finalul sunt pasajele cele mai omnisciente, comunicative și auto-conștiente.

• **Timpul**. Lacunele (*gaps*) sunt rareori permanente. Narațiunea clasică își revelă discreția pozând în inteligența editorială care selectează pasajele de timp care vor primi un tratament plin (scenele) (Bordwell 1985:160).

• **Spațiul**. Figurile umane sunt așezate în fața camerei astfel încât se poate evita auto-conștiența. Omnișciența narativă este asimilată unei omniprezențe. Schema cognitivă a camerei de filmat apare ca un "observator invizibil ideal, eliberat de contingențele de spațiu și timp, dar în mod discret adaptându-se la șabloane codificate pentru inteligibilitatea poveștii" (Bordwell 1985:161). Manipularea punerii în scenă creează un eveniment profilmic aparent independent – " lumea tangibilă a poveștii cadrată și înregistrată din exterior" (Bordwell 1985:161). Cadrarea și înregistrarea – re-cadrările frecvente - tind să fie înțelese ca și narațiunea în sine " Narațiunea clasică depinde de noțiunea de observator invizibil" (evenimentele din fața camerei sunt principala sursă de informație) (Bordwell 1985:161).

• **Cauzalitatea**. Un eveniment final dintr-o scenă este cauză pentru un efect în scena care urmează (Bordwell 2008:386). Closură : nici un eveniment nu este lipsit de o cauză.

În rezumat Bordwell propune câteva **norme**.

• **Orientarea acțiunii după un scop**. Eroul și antagonistul *doresc* ceva. Există un scop definit. Există un contra-agent. Există o schimbare. Narațiunea e construită în jurul unor personaje clar definite care au fiecare un scop. (Contra exemple: filmele lui Eisenstein sau Ozu unde agenții sunt supraindividuali sau în Antonioni, *Aventura* unde eroul este pasiv).

• **Două linii de povestire** (*plot*) din care, tipic, una implică o iubire heterosexuală romantică (o romance sau tema familiei re-întregite) (Bordwell 2006:42).

• **O împărțire a povestirii în părți discrete** bazate pe modificarea scopurilor (definirea; modificarea; rezolvarea/non-rezolvarea lor). Tipic există patru acte:

1. *prezentarea sau montajul* (*setup*) – cu un flashback introductiv -,
2. *acțiune complicatorie* sau un contra-setup (*complicating action*),
3. *dezvoltarea* (*development*) și
4. *punctul culminant* unde se rezolvă liniile narative ale povestirii (*climax*) și, deseori,
5. un *epilog* (Bordwell 2006:35 sq)

(Bordwell face analiza filmului *Mission Impossible III* [J.J.Abrams, 2006] în acești termeni [234]).

• **Așezarea unor cauze pentru efecte ulterioare**. "Pistolul lui Cehov" sau acțiuni nerezolvate la finalul unei secțiuni pentru a fi reluate într-o secțiune ulterioară ("*dangling cause*") ori cârlige de dialog ("*dialogue hook*") (Bordwell 2006:42).

• **Date limită**. Ceasul care ticăie (*ticking clock*) [235] (Bordwell 2006:42). Termene pentru acțiuni (Bordwell 2008:387).

Bordwell (2006:28) vorbește de :

• structura în trei părți a scenariilor Hollywood;

• structura personajului care e scindat între ceea ce dorește (obiectivul extern și explicit) și ceea ce are nevoie (ceea ce-l bântuie sau îi lipsește) (Bordwell 2006:30);

• și de personajele care au o evoluție și suferă o schimbare majoră în cursul intrigii (Bordwell 2006:32) și (Bordwell 2008:86 sq)

---

[234] O similara analiza e propusa de Bordwell pentru *Die Hard* (John McTiernan, 1988), dar se poate face si pentru *Inception* (Cristopher Nolan, 2010).

[235] http://www.davidbordwell.net/essays/anatomy.php

Spectatorul clasic. *Povestea clasică Hollywood este produsul unei serii de scheme, ipoteze și inferențe particulare iar spectatorul cunoaște figurile stilistice și funcțiile lor*. El a internalizat norma scenică a expoziției și a dezvoltării narative. El motivează pe o bază "realistă" comportamentul personajelor. Spectatorul proiectează ipoteze care sunt probabile, exclusive (alternative sau/sau) și care țintesc către suspense (proiectează o rezolvare viitoare) (Bordwell 1985:164). Repetițiile ajută la confirmarea ipotezelor. Expoziţia introduce efectul de preeminență. Dispozitivul termenului limită cere o construcție cauzală cu ținta în viitor iar dacă informația este introdusă din timp atunci ipotezele ulterioare vor deveni mai probabile prin asimilarea ca data ale materialului anunțător. Ipotezele de suspense orientate către viitor sunt mai importante decât cele de curiozitate orientate către trecut (Bordwell 1985:165). Ritmul rapid în filmul clasic face ca spectatorul să nu aibe timp să reflecteze sau să se plictisească. Este sarcina narațiunii clasice să solicite ipoteze puternic probabile și exclusive și apoi să confirme menținând varietatea în prelucrarea concretă a acțiunii (Bordwell 1985:165). Indicializarea unor ipoteze probabile, exclusive și suspense orientate este o formă de a ajusta dramaturgia la cererile situației de vizionare. Pe scurt, narațiunea clasică tinde către construcția unei povestiri și a unui sistem stilistic ce susțin o poveste denotativă, univocă și integrală [236] (Bordwell 1985:165).

Filmul narativ Hollywood prefigurează la începutul textului o așteptare de rezoluție a intrigii care este confirmată de final. Finalul pare în acest fel motivat, plauzibil și cauzal logic. În analiza filmului *His Girl Friday* Fabe remarcă implauzibilitatea marcată a relației dintre Hildy și Bruce și compatibilitatea dintre Hildy și Walter din prima secvență a filmului. Indicii de compatibilitate /vs/ incompatibilitate sunt diseminați în comportamentul, figura, aspectul, registrul stilistic linvistic personajelor. Așa cum sunt definite personalitățile personajelor la începutul filmului finalul pare inevitabil și închiderea diegetic-literală a ușii în spatele căreia se află cuplul Hildy – Walter este o reluare a închiderii textului (Fabe 2004:71). Combinată cu omnisciența narativă – care ne oferă un punct de vedere deasupra informațiilor pe care le dețin personajele, o poziție de putere -, logica imperioasă, resimțită ca necesară, a rezoluției intrigii face ca în filmul narativ hollywood „lumea să pară mai justă, mai predictibilă și mai plină de speranță de cât este ea de fapt" (Fabe 2004:72). Fapt ce explică atracția exercitată de acest tip de film pentru public oriunde în lume [237] .

B1.7.2. Eficacitatea cinematografului clasic

Diegetizarea elementelor care aparțin narațiunii. De exemplu, diverse planuri sunt atribuite punctului de vedere al unui personaj deși este doar o intervenție a instanței narative în desfășurarea povestirii. Cinema clasic tinde să dea astfel impresia că povestea se povestește singură și că povestirea și narațiunea sunt neutre, transparente (Aumont 2008). După Benveniste **Discursul** este povestirea care nu se poate înțelege decât în funcție de situația de enunțare din care păstrează o serie de mărci sau urme (pronumele eu-tu, deicticele, verbele la prezent, viitor) iar **istoria** este povestirea fără mărci de enunțare, fără referința la situația în care s-a produs (pronume el, verbele la trecut simplu...) (Aumont 2008:85). *Filmul de ficțiune clasic e un discurs care se deghizează în istorie* (de ex.: interdicția de a privi către cameră). Filmul de ficțiune care se prezintă ca istorie accede la o valoare esențială: *a fi ca și cum ar fi realitatea, imprevizibilă și surprinzatoare*. Pare a fi silabisirea unui flux evenimențial care nu ar fi ghidat de către nimeni. Acest caracter de "adevăr" îi permite să ascundă arbitrariul povestirii și intervenția constantă a narațiunii (precum caracterul

[236] "In all, classical narration manages the controlled pace of film viewing by asking the spectator to construe the syuzhet and the stylistic system in a single way: construct a denotative, univocal, integral fabula" (Bordwell 1985:165).

[237] „As spectators identified with an omniscient point of view, gazing at people to whom we are invisible and about whom we have superior knowledge, we experience the feeling of having a power, perspective, and knowledge that we lack in life. The closure at the end of a Hollywood film makes the world seem more just, predictable, logical, and often more hopeful than it is in fact. No wonder billions of people love Hollywood films." (Fabe 2004:72).

stereotip și reglat al înlănțuirii acțiunilor) (Aumont 2008:85). *Această poveste pe care nimeni nu o povestește, unde evenimentele apar ca imagini care se înlocuiesc una pe alta pe ecran, este o istorie pe care nimeni nu o garantează*. „Spectatorul așteaptă surpriza în permanență – agreabilă/dezagreabilă - ; istoria e prinsă între "totul sau nimic" ; ea riscă în orice clipă să se oprească. Aceasta trăsătura de istorie (în sensul lui Benveniste) îi permite filmului de ficțiune să relanseze neîncetat atenția spectatorului care, înscris în incertitudinea a ceea ce va urma, rămâne legat (ancorat sau suspendat) de mișcarea imaginilor" (Aumont 2008:86).

Stilul clasic. *Motivarea stilului compoziţional ca funcție a structurii povestirii; un stil care caută claritatea denotativă în permanență*. Frecventa mişcare a camerei sau compoziția anticipatorie pregătește acțiunea următoare (dezorientarea este permisă numai dacă e motivată realistic ; situații din poveste care sunt dezorientante) (Bordwell 1985:163). Editarea în continuitate precum și cadrarea plan american și plan apropiat-mediu sunt tehnici organizate în paradigme stabile și "ierarhizate probabilistic în funcție de cererile povestirii" (Bordwell 1985:163). "Fiecare film va recombina dispozitive familiare în structuri destul de predictibile și în funcție de cererea povestirii" (Bordwell 1985:164).

B1.7.3. Filmul narativ ficțional – Aumont, Carroll, Vanoye

Anticipare și retardare

A vedea un film de ficțiune narativ înseamnă a vedea *același* film și un film *diferit* de fiecare dată. *Toate filmele povestesc aceeași istorie: înfruntarea și dialectica dintre Dorință și Lege*. Pe de altă parte filmul dă impresia unei dezvoltări coordonate (programate / reglate) și a unor apariții date de către hazard (neașteptate / surprinzătoare). Spectatorul are o poziție paradoxală: poate să prevadă și nu poate să prevadă urmarea; vrea să o cunoască și nu vrea să o cunoască. Aceste două tendințe fac parte din codurile narative.

Filmul de ficțiune ține de ritual : el duce spectatorul către o dezvăluire (adevăr sau soluție) prin etape obligate și întorsături necesare. O parte din codurile narative vizează să regleze această avansare încetinită către final și rezoluție. Barthes vorbea de paradoxul povestirii: *a aduce la dezvăluirea finală printr-o amânare continuă* ("a ajunge la dezvăluirea finală amânând mereu „) (Aumont 2008:86). Înaintarea narativă în filmul de ficțiune este modulată de 2 coduri : ***intriga de predestinare*** și ***fraza hermeneutică***.

Intriga de predestinare consistă în a da în primele minute ale filmului esențialul intrigii și rezoluția sa, sau rezoluția sperată (v. Thierry Kuntzel). Această intrigă fixează programarea orientării povestirii și povestii (poate figura explicit, aluziv sau implicit : sub forma unei catastrofe inițiale).

Fraza hermeneutică consistă în arsenalul de frâne; o secvență de etape releu care aduc false piste, suspensii, revelații, detururi și omisiuni. E vorba de un program anti-program. Program, căci trebuie dezvoltat în timp pentru a obține informațiile necesare pentru dezvăluirea soluției. Anti-program, căci funcția sa este de a frâna avansarea către o dezvăluire (dezvăluirea dată de intriga de predestinare).

Narațiunea erotetică

Carroll vorbește de o dublă articulare a narațiunii cinematografice: pe de o parte, narațiunea, ca și adresare retorică, este o rețea de întâmplări legate prin cauzalitate și, pe de altă parte, este o rețea de întrebări și răspunsuri în care întrebările sunt autogenerate de text și o denumește ca **narațiunea erotetică**. Amânarea răspunsului este tehnica principală a narațiunii (Carroll 2008:136).

Întrebările apar ca un mecanism natural generat de informația care e oferită de film. „*Se pune întrebarea – în interiorul unui lanț cauzal propus de o întâmplare sau scenă – asupra eventualei dezvoltări a acțiunii (fie asupra efectului probabil al unei cauze fie pornind de la un efect dat asupra cauzei care a provocat-o) precum și din stările motivaționale ale unui personaj” (Carroll 2008:140-1). „Narațiunea erotetică este legată de cadrarea variabilă astfel încât primul element sau elemente vizuale dintr-un nou cadru / plan este relevant pentru a susține rețeaua de întrebare / răspuns pe care se bazează filmul* iar rezultatul este o structură inteligibilă și clară greu de rivalizat în viața cotidiană” (Carroll 2008:144). „Iregularitatea erotetică este pusă pe seama unei motivații interpretaționale, expresive sau realiste și este interpretată ca o indicație de a căuta o interpretare alta decât cea narativă” (Carroll 2008:144).

Prin jocul de constrângeri și contrarii filmul dă aparența unei progresii care nu e sigură, nu e asigurată și care e generată de hazard și se preface că ascultă de o realitate brută pe care nimic nu o dirijează. Travaliul narațiunii este de a banaliza, naturaliza, sub forma destinului aceste momente programate ale intrigii, la care se adaugă **verosimiltudinea**. (Aumont 2008:89). Impresia de apariție și de fragilitate ale “programelor” este accentuată de către semnificantul cinematografic el însuși care face că un plan îl “vâneza” (gonește/elimină) pe celălalt; *o imagine o elimină pe cealaltă și nu poți s-o cunoști dinainte pe următoarea*. Imaginea instabilă și fetișismul unde codul narativ se bazează pe amânarea dezvăluirii (Aumont 2008:90). Spectatorul în același timp se teme și speră (o amânare e o manifestare a anti-programului, dar și o pregătire a dezvăluirii deci și o manifestare a programului pozitiv).

Narațiunea euforică

Vanoye (2005:191 sq) vorbește de faptul că **filmul este o mașină de povestit**. Pornind de la ideea dezvoltată de Roland Barthes (1977) a funcțiilor (unități care au ca și corelat o acțiune; participă la funcționalitatea a lui a face) și indiciilor sau informațiilor (unități care trimit la un concept: carácter, atmosferă și participă la funcționalitatea lui a fi) Vanoye dezvoltă termenul de **narațiune euforică**. În primul rând ea este funcțională. Aceasta subordonează distribuția informațiilor, indicilor și funcțiilor funcționalității povestirii (Vanoye 2005:193). Organizarea punctelor de vedere și a perspectivelor narative, distribuția calificărilor și funcțiilor actanțiale, decupajul temporal participă la funcționalitatea povestirii. În al doilea rând ea produce un efect de narativitate asupra spectatorului: menține dorința de ficțiune (vreau să știu urmarea, dar doresc să mai dureze) și conivența narativă (știu că sunt în fața unei povești, dar nu vreau să știu asta). Euforia narativă funcționează în raport cu un referent iluzoriu (mi se povestește o istorie adevărată sau care ar putea fi adevărată) și în raport cu un referent textual constiutuit de povestiri de același gen. Genul este atât inclusiv în măsura în care conține necesar anumite elemente și exclusiv în măsura în care exclude altele (Vanoye 2005:196-7). Narațiunea euforică este asigurată și de montajul „transparent” precum și omogenitate și continuitate (decor, costume, personaje, lumina, culoarea și montajul motivat de diegeză: replică, privire, gest, deplasarea personajului, privirea deictică, racord în mișcare). Vanoye vorbește și de situații standard: plecarea unui automobil și ajungerea la țintă; personajele care intră în local; vorbitul a două personaje la telefon, referința verbală la un personaj și racordul pe imagine a personajului, sunet diegetic offcadru și cadru vizual al sursei sonore).

Disnarațiunea

Disnarațiunea este definită ca o *operație de contestare a povestirii de către ea însăși* (Vanoye 2005:199 sq). Contrariază iluziile spectatorului: iluzia realistă și referențială (narațiunea este reflecția lumii reale sau e reproducere a „ceea ce se întâmplă”), iluzia continuității, a logicii cauzelor și efectelor (prin confuzia consecutiv = înlănțuire cauză – efect), iluzia transparenței

neutralității povestirii care nu face decât să raporteze și să amuze. Procedeele disnarative își propun: să evidențieze arbitrariul povestirii și al rolului organizator al scriptorului, să sublinieze aspectul simplificator sau reductor al povestirii în raport cu complexitatea aspectelor realității și să indice stereotipele culturale și structurale, să senzibilizeze la „travaliul narativ" operat asupra semnificanților (cuvinte, scheme, imagini, sunete) și semnificați (fapte, valori) în loc să le șteargă. Disnarațiunea substituie unui produs finit elementele unui produs care se face. Ea instaurează în interiorul unei continuități sincopele care pun în evidență funcționarea și critica unei ideologii. Ea nu renunță la narațiune însă. Disnarațiunea instaurează rupturi între ficțiune și narațiune, de-diegetizând narațiunea pentru a o conduce pe partea enunțării. Şi are un aspect parodic și burlesc. Un exemplu tipic pentru acest tip de narațiune este cinematograful lui Jean-Luc Godard.

Câteva trăsături ale disnarațiunii:

- punerea în evidență a materialității filmului (imagini și sunete), ale turnajului, al proiecției în sală (*substanța expresiei*) ;

- montajul non transparent, non suturat, absent, non convergența imagine și sunet, instabilitatea semnificanți (lumină, culori), planuri fixe lungi, transgresia racordurilor, trucajele și efectele speciale non diegetice – procedee care manifestă materialitatea filmică (*forma expresiei*) ;

- arbitrariul subliniat al alegerii evenimentelor și idei, stereotipe accentuate (personaje, acțiuni), rarefierea sau proliferarea excesivă a acțiunilor, fie excesul de clișee, fie refuzul materialului ficțional (*substanța conținutului*) ;

- procedeele deceptive, absența rezoluției istoriei (final absent, plural, aleatoriu), impasul narativ, repetiții, variații, contradicții, labirint, discurs non semnificativ, discurs supra semnificativ, reliefarea valorilor, ironiei, distanței, contradicțiilor ideologice) (*forma conținutului*) (Vanoye 2005 :200). Disnarațiunea propune noi povestiri și noi forme de reprezentare.

B.2 MONTAJUL [238]

B2.1. Introducere sau o privire rapidă asupra noțiunii de montaj

O trăsătură specifică (tipică) a filmului este dată de *arta combinatoriei și a aranjării unor elemente eteroclite* (Aumont 2008:37). Montajul devine astfel o noțiune de bază pentru teoretizarea filmului. Există și filme pentru care planul cinematografic este pus în prim plan în detrimentul editării: Michel Snow (*La Region centrale* 1971) și Andy Warholl (*Eat, Sleep, and Empire* 1964) (Bordwell 2008:218). **Montajul** reprezintă *coordonarea unui plan cu următorul*, (Bordwell 1986:199). Formal pot fi *fade-out*, *fade-in*, *dissolve*, *wipe* sau tăietura de montaj (*cut*). *Tăietura de montaj permite arii de control, alegeri stilistice,* (Bordwell 1986:202). Permite treceri de la un local la altul, sărituri peste lungimi de timp, comparații metaforice și poate genera un ritm numai din schimbările de lungime a fiecărui cadru (Bordwell 2005:8). Un șablon de punere în scenă poate fi corelat cu un șablon de montaj (Bordwell 2005:9) (v deasemenea cap. *Dirijarea atenției în film* din Bordwell:2005 și Carroll 2008:122 sq). Filmul Hollywood clasic poate avea în jur de 1.000-2.000 planuri iar în filmul de acțiune poate ajunge la 3.000 de planuri.

Exemplu: *The Birth of a Nation* (montaj alternat Klanul /vs/ scena din interiorul casei), *Potemkin* (treptele de la Odesa), *Rules of the Game* (secvența vânatului), *Psycho* (secvența dușului), *Olympia* (secvența plonjorilor), *The Silence of the Lambs* (descoperirea casei asasinului de Clarice Starling), *Lancelot du Lac* (secvența turnirului), *JFK* (secvența reconstrucției asasinatului de la Dallas) (Bordwell 2008:218). **Exemplu**: Abel Gance, *La Roue* (1923) are suite de planuri în montaj extrem de dinamic, stroboscopic: [cd1 1:50:51 – 1:51:14-1:52:12 si cd2 20:29 si 25:59 – 26:50].

Montajul ordonează succesiunea planurilor (**ordinea**), compunerea în simultaneitate – **juxtapoziţia** - și determină **durata** lor. Montajul are o definiție restrânsă la operațiile plan /vs/ plan și o definiție lărgită (relații de înlănțuire prin colaj {un plan izolat de celalalt}, prin mișcarea camerei și prin co-prezența motivelor în același cadru/plan) (Aumont 2008:44). Cu ajutorul unei scheme mentale montajul permite ca planurile să nu fie în juxtapoziție (*embedded local juxtapositions*) (Branigan 2006:122).

Montajul se aplică asupra planului, dar operațiile de organizare și de aranjare ce definesc montajul se pot aplica la **1/** *complexe de planuri, scene sau unități sintagmatice* (sintagme sau segmente ale filmului) *superioare planului* (filmul = articulare de unități narative succesive) (Aumont 2008:41); **2/** la *părți ale filmului mai mici ca planul* (**2.a/** planul secvență cuprinde mai multe unități "plan" articulate unde o mișcare de cameră sau un gest marcat suficient joacă rolul unei cezuri (chiar rupturi) și poate antrena transformări ale cadrului (ex: din *Citizen Kane* (1940) **2.b**/ prin schimbarea parametrilor vizuali) și **3/** la *părți ale filmului care nu coincid cu planul*: banda sunet cu montajul vizual (Aumont 2008:42).

Funcțiile montajului sunt, la un pol al definiției, **narative** (asigură un raport de cauzalitate și de temporalitate diegetică și, la celalat pol, sunt **expresive** {montaj care nu e un mijloc ci un scop în sine}. Montajul este productiv de sens ; el aduce împreună 2 elemente filmice care provoacă producerea unui efect specific pe care nici unul din cele 2 elemente, luate separat, nu le-ar produce.

Montajul asigură *relații formale sintactice* (reperabile ca atare și mai mult sau mai puțin independente de semnificație) care produc **a/** efecte de legătură (racordul) sau de disjuncție (punctuare și demarcare) și **b/** efecte de alternanță sau, contrariu, de linearitate (Aumont 2008:47). Montajul *asigură relații semantice denotate sau conotate* (efecte de paralelism, de comparație sau de metaforă: ex: *Octombrie*, Eisenstein (1927) – Kerensky /vs/ păunul mecanic simbol al vanității; *Timpuri noi,* Chaplin (1936) – oi /vs/ mulțimea – Bunuel – oi /vs/ mulțimea; *Câinele andaluz,*

---

[238] (Gaudreault 2009:92).

Bunuel – luna și norul /vs/ ochiul și lama de bărbierit. *Montajul asigură și relații ritmice* : “muzica imaginii”, combinatorie de ritmuri ; 1/ ritm temporal 2/ ritm plastic (Aumont 2008:48-9).

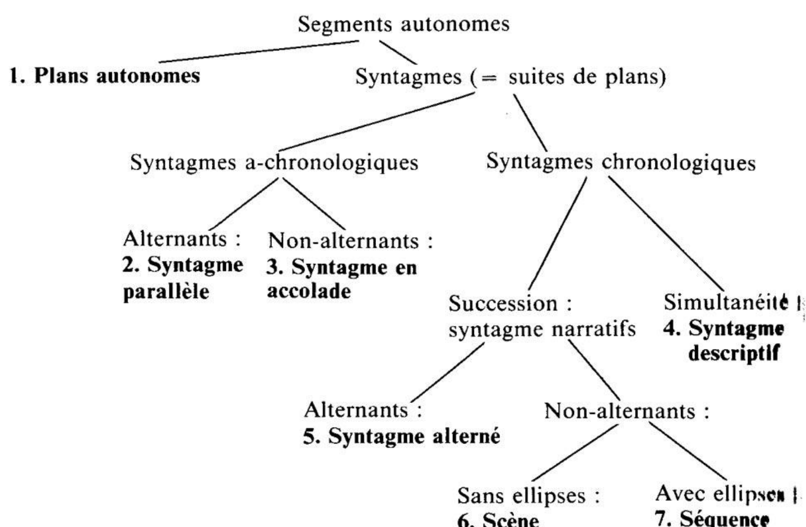
Carroll (1996:404 sq) definește **lectura montajului pe baza inferenței**. Idei despre natura comportamentului uman ne oferă scheme de interpretare ale decupajului rezultat din montaj. Nu citim, ci facem judecăți de inferență asupra interpretării golului (*gap*) dintre planuri. Schemele sunt de acțiune, scheme referitoare la evenimente, scheme rezultate din genul de film (scheme de gen), scheme sinecdotice mai mult sau mai puțin convenționalizate (de exemplu roata de tren în plan detaliu sau apropiat) (Carroll 1996:407). Formatul narativ al punctului de vedere este pentru Carroll, o schemă de acțiune. Convenții de prezentare sunt montajul paralel, *flashforward* sau *flashback*. *Aceste structuri sunt înțelese în virtutea narațiunii – a schemelor narative* (Carroll 1996:408). Orice montaj implică inducția. Pentru a infera coerența sunt invocate scheme de acțiune sau scheme parte/întreg (în filmul narativ). În montajul non-narativ sunt invocate scheme de expresie sau referitoare la domeniul semantic al expresiei (exemple din Fernand Leger, *Ballet mecanique*, 1924 ori Stan Brackhage, *Text of Light*, 1974). Sunt invocate similarități în domeniul expresiei, o motivare formală, sau al categoriilor instanțiate (o motivare tematică) (Walter Ruttmann, *Berlin: Die Sinfonie der Grosstadt*, 1927). Tematic, similaritățile *propun* identitatea sau unitatea unor evenimente disparate. Unitatea unei interpolări de planuri se poate face și în funcție de o expresie lingvistică (un cuvânt, o frază sau un concept, un proverb sau o metaforă) [239] .

Montajul de „*match on action*” este o formă de direcționare a atenției spectatorului (ca și dispozitivul de compoziție al diagonalei într-un plan mediu). De exemplu, racordul pe gest are un efect sintactic la legătura între 2 planuri (continuitatea mișcării aparente de o parte și de alta a lipiturii), un efect semantic (narativ) în măsura în care figura traduce continuitatea temporală, efecte de sens conotate (în funcție de natura gestului și de ecartul între cele 2 cadraje) și un posibil efect ritmic în funcție de cezura introdusă în interiorul unei mișcări (Aumont 2008:49).

B2.2. Unitățile sintagmatice la Metz

Repetăm aici tipurile de segmente (planuri) identificate de Christian Metz pentru a aduce în memorie un reper analitic important. După Christian Metz (”La grande syntagmatique du film narratif”, 1981) textul cinematografic se împarte pe mai multe tipuri de segmente. O diagramă utilă a articolului apare la Aumont (2008 b:44) și Vanoye (2005:37 sq).

[239] „The grounds of inference are numerous and varied , including several types of narrative considerations , as well as sensuous and thematic comparisons and contrasts, and linguistic and conceptual evocations.” (Carroll 1996:418).



Sintagma acronologică : relația temporală dintre faptele prezentate nu este precizată. **Sintagma paralelă** alternează motive pentru scopuri simbolice (patron/muncitori; oraș/rural; tineri/bătrâni; bogați/săraci) iar **sintagma în acoladă** evocă evenimente nesituate unele în raport cu celelalte, dar tipice pentru un același ordin de realitate (care semnifică o categorie de lucruri: scene de muncă, de război) (Care, la Bordwell, reprezintă definiția unei secvențe de montaj). Dintre **sintagmele cronologice** Metz propune **sintagma descriptivă** (succesiunea imaginilor nu corespunde unei succesiuni temporale în istorie: imaginile au un raport de coexistență spațială); **sintagma alternată** (două sau mai multe serii de evenimente desfășurate astfel încât relația lor temporală este de simultaneitate – urmăritori/urmăriți, de exemplu); **scena** (consecuție temporală continuă sau scenă în timp real); **secvența** (consecuție temporală (discontinuă) în care poate fi o **secvență ordinară** în care se sare peste momentele inutile din rațiuni funcționale sau **secvența cu episoade** (o discontinuitate organizată pentru a exprima diverse feluri de progresie: evoluție, deteriorare, progresia materială sau relațională) (v. Vanoye 2005:39). Branigan (Branigan 2006:240 n32) afirmă că secvența episodică și sintagma în acoladă sunt indefinite. Faptul că Metz pune separat planul secvență – planul autonom indică faptul că sintagmatica nu trebuie să fie fixată pe existența planurilor și diviziunilor de planuri.

B2.3. Două concepții asupra montajului

Cei care cred în realitate. Andre Bazin concepe montajul ca *dispozitiv supus reprezentării realiste a lumii sau instanței narative*. El susține un *cinema al transparenței* unde evenimentul real ambiguu imanent este reprodus cu o similară ambiguitate: montajul ca un element de intervenție umană e astfel interzis. El acceptă montajul în transparență realizat printr-un racord cât mai aproape de păstrarea elementelor de continuitate (Aumont 2008:52): racord pe privire, pe mișcare, pe gestică, în axă (vezi o tipologie la Noel Burch). „*Refuzul montajului în afara racordului pentru a nu reduce ambiguitatea realului în favoarea sensului și forțarea filmului de a deveni discurs”* (Aumont 2008:55). Pentru Bazin esențială este reproducerea fidelă a unei realități care deține semnificația în ea însăși (Aumont 2008:61)

Cei care cred in imagine. Pentru Eisenstein din contră *filmul ține un discurs ideologic*; realitatea nu are interes dincolo de semnificația pe care i-o conferi. Pentru Eisenstein “fragmentul” coincide cu planul sau poate fi definit ca o unitate de discurs (definit fie ca unitate în lanțul sintagmatic al filmului [se definește prin relațiile cu alte fragmente din jur]; fie ca imagine filmică ce se poate descompune în diferiți parametrii ai reprezentării filmice [luminozitate, contrast, granulație,

"sonoritate grafică", culoare, durată, dimensiunea cadrului]; și, în cele din urmă, fragmentul operează asupra realului (punerea în scenă) ca o "tăietură" [cadrul se definește ca imagine "centripetă", care nu trimite la un exterior off-cadru]. Toate acestea duc la definirea filmului ca discurs articulat. Închiderea cadrului focalizează atenția asupra sensului care este izolat ; această semnificație se construiește analitic ținând cont de caracteristicile materiale ale imaginii și se combină, se articulează de o manieră explicită și univocă (Aumont 2008:59). Modul de interacțiune între unități e format de conflict (Aumont 2008:60). *Pentru Eisenstein filmul este un discurs articulat, asertiv, care susține o referință figurativă la real* (Aumont 2008:61) [240] .

B2.4. Tipuri de relații interplanuri – Bordwell, Branigan

B2.4.1. Introducere – cinematograful de la începuturi ("primitiv")

Cinematograful „primitiv" pornește de la o versiune teatrală de spectacol (atracția multimodală de amuzament, vodevil, „lanterna magică", entertainment audio-vizual și circ) asociat unui dispozitiv de proiecție de imagini în mișcare; tablouri vii în mișcare. Atracția inițială nu a fost pentru film ci pentru *un spectacol care cuprinde și proiectorul de film și ecranul de cinema* (estetică a atracției) (Gaudreault 2009:16). Spectatorii veneau să vadă un dispozitiv spectacular și producția sa; adică dispozitivul generator de imagini în mișcare și imaginea produsă. O performanță cu spectatorul participant și chiar cu actori în spectacol [241] . Naratorul acestui tip de film se manifestă în primă fază la nivelul planului conceput ca un discurs autonom – o fotografie, *o singură fotografie în mișcare* - și nu are nevoie de un discurs extern explicativ (Gaudreault 2009:12 sq). Treptat narațiunea ca montaj ia locul acestuia (juxtapunere de planuri individuale; asamblaj de atracții distincte) și *apare montajul unde coerența narativă este luată de un discurs verbal exterior încorporat (versiunea teatral-actoricească a unui raisonneur) sau de intertitluri* (versiunea literară), după 1902 (estetică a narațiunii). Suita de planuri era quasi indescifrabilă. În teatru cele două modalități sunt fuzionate de jocul și discursul verbal al actorilor de pe scenă. Personificarea naratorului aduce pe scenă enunțătorul / conceptualizatorul, adică cel care face și asumă un act de vorbire (*speech act*). Cinematograful primitiv pune în operă – aduce pe scenă - vorbitorul și ascultătorul care sunt părți din arhetipele conceptuale: *modelul de scenă*, modelul de *act de vorbire*, *aranjamentul de vizionare* (unde doi interlocutori se află într-o locație fixă si utilizează un limbaj comun pentru a descire ocurențe din lumea din jurul lor – vezi supra) și *modelul de eveniment tip*. Exemplu: *The Great Train Robbery* (Edison, 1903).

În lipsa unui discurs narativ exterior peliculei, filmele mute sunt greu de urmărit, citit: distanța tăieturii de montaj este prea mare și cursul cognitiv nu este neîntrerupt (*seamless*) [242] . Între 1900 și 1915 are loc o relație de „confruntare exhibiționistă" între spectator și ecran și o „absorbție diegetică" a spectaorului unde ecranul este un intermediar între narațiune și spectator (Gaudreault 2009:18 și 133). Între 1902-1904 *filmele de urmărire conțin o schemă mentală de montaj alternat între urmăritori și urmăriți care produce coerența narativă a secvenței de planuri* (Gaudreault

---

[240] O discutie comparativa a celor doua demersuri in Branigan 1992:144-6.

[241] „ We might also mntion the fairly frequent phenomenon of flesh-and-blood actors hiding behind the screen in order
to deliver their lines in sync with the actors on the screen; Edison's College Chums (1907), for example, was made expressly for this purpose" (Gaudreault 2009:127).

[242] At the phylogenetic level, we must distinguish at least three main periods in the development of the mode of film rep-
resentation that would ultimately prevail: (a) the period when films were made up of just one shot - filming only; (b) the period when films contained,several non-continuous shots 9 - filming and editing, but the filming was not done in a truly organic manner, or determined by the editing; and (c) the period when films contained many continuous
shots - filming determined by editing (Gaudreault 2009:13).

2009:130-1). Sistemul de narațiune este înscris în logica montajului (1908, Griffith) ca un soi de lector sau ghid al imaginii [243] . Funcția discursului exterior este mai târziu încorporată în continuitatea montajului narativ clasic hollywood.

Treptat, în filmul contemporan, mega-monstratorul din plan revine pentru a prelua continuitatea narațiunii de la naratorul editor (montajul) (Gaudreault 2009). *Planul secvență este format dintr-o suită de cadre de atenție (care ele iau locul planurilor) ce iau locul tăieturilor de montaj* [244] .

Exemplu *Star wars* (Spielberg, 2005) plan secvență cu continuitate intensă fără tăieturi de montaj [30:46 – 33:09, 150 sec.].

B2.4.2. Relațiile grafice

Continuitatea între planuri e bazată pe calitățiile pictografice ale celor două cadre montate – *similarități și contraste* - ca și elemente grafice din punere în scenă (lumina, scenografia, costume și poziția personajelor) și din calitățile cinematografice (fotografie, cadrarea și mobilitatea camerei), (Bordwell 1986: 202). Se poate obține *o trecere lină sau un contrast abrupt*, o coincidență grafică bazată pe similarități compoziționale sau un contrast grafic: “*clash from shot to shot*” (Bordwell 1986:203). Personajele pot ocupa poziția centrală compozițională de la plan la plan sau pot fi alternate dreapta-stânga compoziției (Bordwell 2008:222). Tăietura de montaj introduce *o discontinuitate grafică mai pronunțată cu balans dinamic : fiecare personaj umple golul lăsat de celălalt în cadru*. Exemplu: Tarantino, *Pulp Fiction* (în bar protagoniștii față în față) (Bordwell 2008:223). Compoziție mai accentuat contrastantă în Welles, *Touch of Evil* (privirea pe geam a personajelor în chiasm) (Bordwell 2008:223) sau la Alain Resnais, *Night and Fog* (un câmp de concentrare nazist în film de epocă și în filmare azi color). Wim Wenders, *Paris, Texas* (dialogul în camera *peep-show* cu telefon și geam).

Alte Exemple: Hitchock, *The Birds*, clash între o direcție de deplasare cu alta și mișcare cu stază (Bordwell 2008:221). Analiza secvenței aprinderii pompei de benzină din *The Birds* (Hitchcock) (Bordwell 2008:224 sq) [1:21:34 – 1:22:43]

[243] „ And it was in 1908 that one David Wark Griffith began to make films that would end up establishing a narrator that no longer had need of the human voice to convey its own narrative voice and succeed, by means of editing, in insinuating itself among the images in order to present and order them, and even to comment on them” (Gaudreault 2009:132).

[244] „ Thus, ellipses were created, as I have remarked elsewhere, 'through the manipulation of the unfolding action rather than the manipulation of the images by editing.'27” (Gaudreault 2009:98).



Kurosawa, *The Seven Samurai*: potrivire grafică și dinamică în 6 planuri ale protagoniștilor în alergare (Bordwell 2008:222). Abbas Kiarostami, (*Zang-e Tafrih*, 1972) (15 min) **compoziția recesivă** (în adâncime; diagonale prim plan către fundal) /vs/ **compoziția planimetrică** (fără adâncime de câmp; fundalul e perpendicular pe axa lentilei și figurile sunt profilate frontal) în alternanță (Bordwell 2005:167-9). Montajul grafic al lui Yasujiro Ozu, *An Autumn Afternoon* și *Ohayu* (potriviri cromatice) care capătă proeminență stilistică (Bordwell 2008:252).

Discontinuitate. Pasaje bazate pe **treceri grafice de la plan la plan**: Exemplu Stan Brakhage, *Anticipation of the Night, Scenes from Under Childhood, Western History* ori Bruce Conner în *Cosmic Ray, A Movie* și *Report* (paterne grafice de mișcare, direcție și viteză) (Bordwell 2008:252). Montaj grafic ritmic abstract: *Ballet Mecanique* (Fernand Leger și Dudley Murphy). **Single frame films**. Fiecare plan este un cadru. Robert Breer, *First Fight* și Peter Kubelka, *Schwechater*.

B2.4.3. Relațiile ritmice

Ajustarea duratei fiecărui plan pe ecran, (Bordwell 1986:205 sq) implică *un tempo sau un ritm al filmului. schimbarea ritmului creează așteptarea unei schimbări în acțiunea narativă* (Bordwell 1986:206). Exemplu: Spielberg, Indiana Jones: *Raiders of the Lost Ark,* a avut nevoie de un timp după scena în care Jones îl împușcă în bazar pe uriașul cu sabie pentru ca audiența să aibe un respiro de saturație a momentului (Bordwell 2008:226). Dar și în scena din *The Birds* (Hitchcock) analizată în relațiile grafice interplanuri există la finalul scenei un moment de closură și o variație accentuată de ritm.

Recunoașterea obiectelor și introducerea obiectelor în cadrul spațial are loc la 350-500 ms iar un cadru “apare” după 500 ms (Bordwell 1985:74). Dacă informația narativă vine masiv și repede atunci privitorul adoptă o strategie de eliminare rapidă a ipotezelor. Iar dacă informația narativă e mai “înceată”, atunci privitorul reevaluează semnificația pe care o are povestirea și poate face apel la

un număr mai mare de scheme (*pe considerentul că timpul de povestire acordat unui eveniment din poveste este în funcție de importanța contextuală a acelui element*) (Bordwell 1985:76). "Ritmul în filmul narativ forțează spectatorul să producă inferențe la un anumit ritm iar narațiunea stăpânește ce și cum inferăm" (Bordwell 1985:76). Exemple de montaj ritmic accelerat găsim la Griffith, *Intolerance* (Bordwell 2008:227). Un alt exemplu de montaj accelerat găsim la *Desperado* (Roberto Rodriguez) unde o secvență de 2 min. și 3 sec. este compusă din 47 de planuri (asl de 2.2 sec) (Cubitt 2004:226)

B2.4.4. Relațiile spațiale – Edward Branigan

Introducere

Contiguitatea și succesiunea unor planuri generează concepția unui spațiu diegetic comun planurilor separate:

- Plan general de situație + plan detaliu al spatiului
- Plan detaliu + plan detaliu + plan detaliu => spațiu, (Bordwell : 207) (Bordwell 2008:227 sq)

Effectul Kuleshov. Anii 1920. Plan A (un copil, o femeie moartă, o scenă de natură, o supă într-o farfurie) /vs/ Plan B – aceeași față a unui actor. Pentru audiență expresia feței s-a schimbat de la o coordonare de planuri la o altă coordonare. Și, totodată două planuri fără prezența unui plan de situație creează un spațiu "comun" (Bordwell 1986:207) [245] . Exemplu Carl Reiner, *Dead Men don't Wear Plaid*. La Carl Dreyer, *La Passion de Jeanne d'Arc* spațiul este ambiguu și subdeterminat.

"Filmul oferă indici pe care spectatorul îi utilizează pentru a aplica scheme; rezultă inferențe, ipoteze și presupuneri care sunt apoi verificate pe materialul prezentat celui care percepe" (Bordwell 1985:100). „*Spectatorul este activ*. El aplică prototipe, introduce elemente în macrostructuri de tip șablon, testează și revizuie proceduri care dau sens; (citaţi E.H.Gombrich; R.L.Gregory și Julian Hochberg)" (Bordwell 1985:100). „Percepția este un proces temporal de construcție de o manieră probabilistică a perceptului. *Inferăm lumi fictive pe baze cognitive*, nu pur perceptuale" (Bordwell 1985:102). „Indicii implică, ca și noțiune, faptul că reprezentarea pictorială este inerent incompletă și potențial ambiguă. *Schemele construiesc (construe) indicii ca și reprezentând o desfășurare (un layout) de obiecte într-un decor (obiecte recognoscibile în situații recognoscibile*). *Un proces pre-atențional – o cunoaștere a ceea ce e de așteptat – este urmat de faptul că fiecare privire este un test de consistență*. Spectatorul, cu aceste elemente construiește o hartă a imaginii în memorie" (Bordwell 1985:103) [246] . Pentru Bordwell impulsul (*drive*) de a construi o *fabulă* din ceea ce vedem și auzim ne împinge să căutăm indici spațiali și să ne sprijinim pe *scheme spațiale* (Bordwell 1985:104). Orice sistem pictorial servește anumite funcții (nu copiază un spațiu empiric). „*Spațiul dintre planuri este construit pe anticipare și memorie și favorizează aplicarea unei scheme cauză-efect și ajuta la creearea unei **hărți cognitive**"* (Bordwell 1985:117).

Analiza lui Edward Branigan la POV (structuri de point of view) identifică câteva elemente: un punct în spațiu, o privire în afara cadrului, o tranziție, o poziție a camerei din punctul inițial, un obiect, un personaj. "În *Rear Window*, Jeff (un punct în spațiu) privește (o privire); tăietura (tranziția) la o perspectivă îndepărtată (poziția "sa") a ceea ce (obiectul) vede el (personajul)". Toate acestea funcționează ca indici și servesc la formarea ipotezei asupra subiectivității personajului.

---

[245] "Kuleshov's work suggests that most viewers will see that second face as happier in the context of the happy photo preceding it, compared to if they had seen it on its own. If the identical photo had been preceded by a negative image such as an aggressive dog, people would rate it more negatively. Research during the 1980s and 1990s confirmed the effect, but it has been exploited by filmmakers countless times during the intervening decades -- the neutral face of a heroine is seen as sad if she's just witnessed her lover's death, but happy if she's anticipating his arrival on the next train" http://scienceblogs.com/cognitivedaily/2007/03/when_a_neutral_face_isnt_neutr.php .

[246] ("the viewer can store spatial information in a schematic or skeletal form" (Bordwell 1985:103)

Pentru William Simon mai există un indice: cel al reacției expresive a personajului în fața a ceea ce a văzut (Bordwell 1985:126). Pentru determinarea POV este mai important unghiul camerei decât distanța de filmare.

Relațiile spațiale la Branigan: montajul și povestea

Branigan pune întrebarea inițială referitoare la cum un spațiu se poate conecta la un alt spațiu pentru a face un nou întreg ordonat? Schimbarea poate avea loc și prin alte mijloace decât tăietura de montaj: mișcarea de cameră sau personaj, lumina, sunetul. „Montajul prin mișcarea camerei creează sentimentul unei asocieri accidentale și hazard al contiguității spațiale iar montajul editat este mai degrabă un act vizibil deliberat de juxtapunere al unui regizor” (Grodal 2009:285).

Spațiul evoluează în trei moduri fundamentale:

- *un nou fundal pe vechiul prim plan;*
- *un nou prim plan pe vechiul fundal și*
- *un fundal și un prim plan nou.*

În primul și al doilea caz există o legătură o înlănțuire. În cazul trei relația e deschisă.

Schema poziționărilor posibile ale 2 spații din lumea poveștii aflate în planul A și B după Branigan (fig Branigan 1992:41)

:

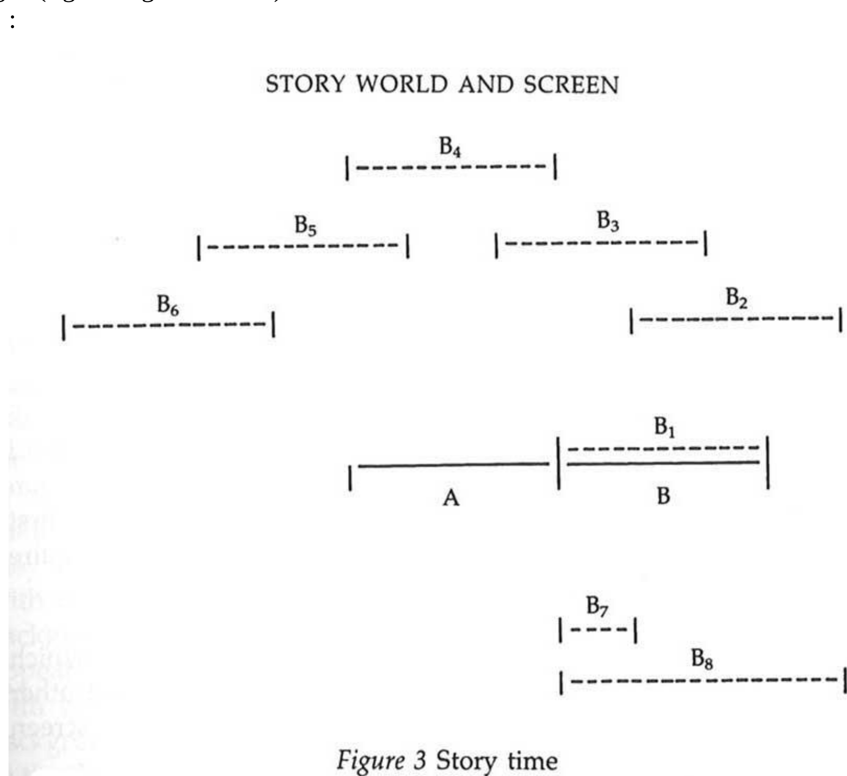


Figure 3 Story time

(Fig.3 Branigan 1992:41)

Există o lacună de un fel anume între spațiul vechi și cel nou; între fragmentul A și fragmentul **B2**. În cazul A-B2 avem un caz de spațiu deschis atunci când noul prim plan e vechiul fundal și noul fundal este vechiul prim plan. În acest caz nu s-a petrecut o reală schimbare: prim planul și fundalul au fost interschimbate. Este clasa generală a unghiurilor opuse în film. Un caz tipic este formula plan / contra-plan în conversația dintre două personaje “over-the-shoulder” (Branigan 1992:43). *Plan contra plan ascunde narațiunea generând sentimentul că nu mai există*

spațiu scenografic neluat în seamă. Un exemplu de fals racord față în față găsim la Jean Renoir (*La bete humaine*, 1938) unde personajele par să fie în același compartiment deși ele sunt situate în compartimente separate ale trenului [32:37].

Fragmentele **B1**, **B3** și **B4** reprezintă spațiul nou care se adaugă, se suprapune sau se repetă peste spațiul vechi pentru a forma un lanț spațial. Lacune în B2 și **B6** sau distorsiuni ca în **B7** și **B8**. Spații care nu pot fi justificate ca fiind în întregime în diegeză (Branigan 1992:44).

Relația 2D /vs/ 3D între planuri - Branigan

Branigan enumeră cazurile de similitudine și contrast între shimbarea poziției camerei de filmat cu 180º de grade de la planul A la planul B – continuitate spațială - și alternative de poziționare a indiciilor reprezentați prin două linii (orizontală și verticală).

El descoperă 4 formule posibile:

- 1/ potrivirea grafică (continuitate grafică opusă continuității spațiale);
- 2/ potrivirea spațială (grafica întăreste prin suprapunere continuitatea spațială);
- 3/ potrivirea deschisă (grafica nu se opune și nu întărește continuitatea spațială) și
- 4/ potrivirea integrată (paternul grafic de pe ecran este în paralel cu paternul spațial al poveștii) (Branigan 1992:58sq).

Linia marcată cu asterisc (* * *) ne arată unde ar fi barele grafice în planul secund iar linia continuă ne arată așteptarea dacă ar fi o trecere de 180º spațială.

STORY WORLD AND SCREEN

Figure 10 Graphic match

Graphic continuity opposes spatial continuity.

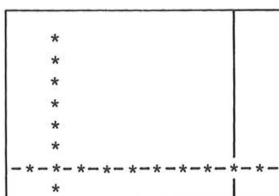


Figure 11 Spatial match

Graphics reinforce spatial continuity.

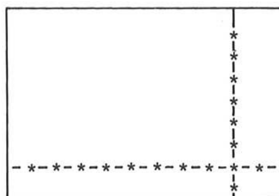


Figure 12 Open match

Graphics neither oppose nor reinforce spatial continuity.

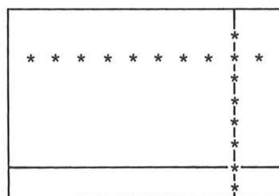
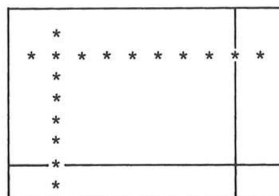


Figure 13 Integrated match

Hitchcock's choice: graphic pattern on the screen parallels a spatial pattern in the story. See figure 9.



Figures 10–13 Story and screen matching

(fig Branigan 1992:59).

Exemplul fig.13 din *The 39 Steps* (Hitchcock, 1935) [min. 32:16]

Paternele stilistice (2D sau paternele grafice pe ecran) sunt sau nu congruente cu așteptările asupra spațiului diegetic 3D. Incongruențele sunt investite metaforic cu ipoteze nondiegetice asupra personajului și lumea poveștii. O potrivire integrată poate fi momentul de aplicare a unei metafore stilistice ce unește stilul cu povestea (ce sunt tentante pentru spectator și critic). Aceste metafore permit să descoperi și să dai formă unei povești din materialul de pe ecran (Branigan 1992:61).

4 tipuri de relație între ecran și poveste:

- 1/ grafica întărește povestea;
- 2/ grafica completează un patern analog unui patern în poveste (fig 11 și 13) ca și în povestea clasică Hollywood ce urmărește continuitatea dintre ecran și poveste. În contrast grafica poate fi
- 3/ independentă de poveste sau
- 4/ să se opună activ coerenței spațiale (fig 12 și 10).

”Narațiunea în general este o funcție care corelează spațiul-timpul imaginat cu spațiul-timpul perceput. Există o tensiune între așteptarea ca schimbarea poziției camerei să fie corelată cu

evenimentele și schimbările lor în lumea imaginată și percepția actuală a ecranului și paternelor pe care le formează și care sunt intenționate a reprezenta diegeza" (Branigan 1992:62). (v si cap.: Relațiile dintre povestire /vs/ poveste). Această activitate apare la anomalia temporală și cauzală din *The Lady From Shanghai*, în spațiul virtual construit în *Dr.Mabuse, The Gambler* și relația dintre poveste și ecran în *The 39 Steps*.

B2.4.5. Relațiile temporale – Edward Branigan

Ordinea temporală la Branigan: montajul și timpul din poveste

Cu ajutorul unei scheme similare cu cea care reprezintă relațiile spațiale dintre planuri Branigan identifică pozițiile temporale din lumea poveștii posibile dintre două planuri aflate în succesiune.

B1 = timpul din A se *continuă* în B astfel încât ordinea poveștii AB1 este identică cu ordinea pe ecran AB.

B2 = timpul din A se continuă în B cu o *elipsă* astfel încât ordinea de pe ecran a omis ceva din poveste ; ordinea ar fi AXB2. Daca elipsa e lungă atunci avem un *flashforward*.

Exemplu film: *Body of Lies* (Ridley Scott, 2008, [1:41:41 -> 1:43:00]. Secvența începe cu *establishing shot* apoi montaj alternat acum la telefon /vs/ viitor întâlnirea cu o mașina de transport și final cu un nou plan general. *Chloe* (Egoyan, 2009, [21:00 → 22:17], un flashforward cu alternanță de montaj. Scena alternată e imaginară și aparține personajului.

B3 = A se continuă în B, dar după o *suprapunere* în care s-a repetat o parte de timp din A.

B4 = timpul din A se suprapune complet în B astfel încât evenimentul din poveste B este înțeles ca *simultan* cu evenimentul din poveste A deși pe ecran B apare după A.

B5 = B în poveste se suprapune peste A, dar cu un decalaj înapoi în timp. La nivel de poveste efectul A a fost prezentat înainte de cauza B. Spectatorul inversează mental relația A /vs/ B. Relația este de retrospecție (timp al poveștii retroactiv): A din cauza lui B. Exemplu: planul A arată un obiect dintr-un unnghi iar planul B arată o persoană care se uită la obiect din aceeași poziție.

B6 = *flashback*

B7 și B8 = distorsiuni temporale; durata lui B este compresată, expandată sau reprezintă un timp indeterminat (Branigan 1992:40-42)

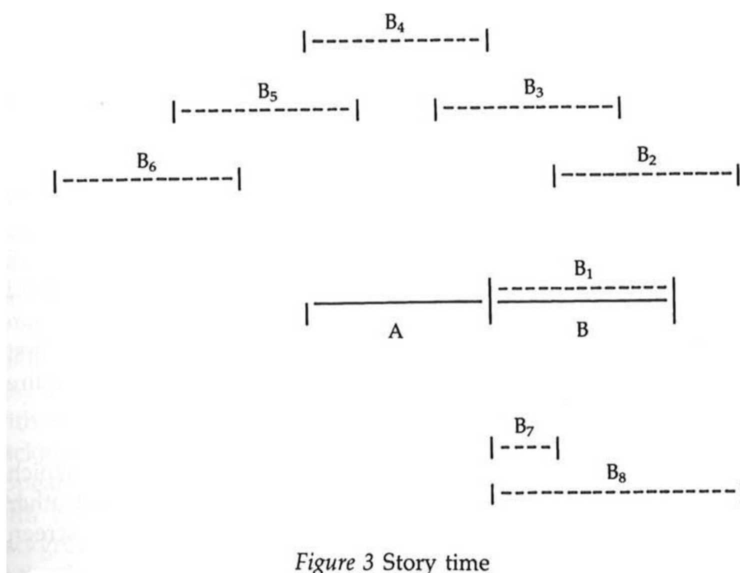


Figure 3 Story time

(Fig Branigan 1992 :41)

”Judecata noastră asupra continuității temporale nu e bazată pe necesitatea ca ea sa fie fizic completă pe ecran. Putem vedea ceea ce nu e prezent și putem omite să vedem ceea ce e prezent pe ecran” (Branigan 1992:45).

1/ Ordinea temporală – Bordwell

Pentru Bordwell ordinea temporală privește și relația dintre evenimentele care sunt reprezentate în povestire și cele din poveste. Astfel prezentarea în povestire poate să coincidă cu ordinea din poveste sau nu.

A/ evenimente simultane în poveste = evenimente simultane în povestire. (Are loc în compozitia *deep-space* sau *split screen* ori prin intervenția unui sunet *offscreen*).

B/ evenimente succesive în poveste = evenimente simultane în povestire (Personajele se uită la un film / ecran care reprezintă evenimente din poveste antecedente sau *split screen sound overlap*).

C/ evenimente simultane în poveste = evenimente succesive în povestire cum ar fi, de exemplu, în cazul unui ***crosscutting*** între urmăritori și urmăriți (X plimbă câinele în timp ce Y fuge de poliție = tăietura de la X la Y și apoi la X).

D/ evenimente succesive în poveste = evenimente succesive în povestire

(Vezi Langacker 2008:79 sq dimensiunea temporală și iconicitatea temporală între ordinea concepției și ordinea evenimentelor precum și reconceptualizarea și *backtracking*.)

Flashback : unde un eveniment antecedent din poveste este introdus în povestire ulterior (Bordwell 1985:77) Flashback poatea avea loc prin ***repovestire*** (*recounting* sau “*by report*”) sau prin ***reprezentare directă*** (*enactment* sau “*by direct representation*”) prin dramatizare. Poate fi extern (mai înainte în poveste decât punctul de începere a poveștii în film) sau intern (după acest punct). În majoritatea filmelor povestirea rearanjează ordinea fabulei prin repovestire sau prin pasaje de expunere (*expository*). Reconceptualizarea (*Backtracking*) creează decalaje narative temporare/permanente ; concentrate sau difuze ; deschise sau suprimatorii ori pot creea retarduri (Bordwell 1985:78).

Flashforward : unde un eveniment ulterior e prezentat antecedent (Bordwell 1985:77). Inconicitatea temporală implică *suspense* și *efectul de preeminență*. *Backtracking*-ul poate fi utilizat pentru a reevalua efectul de preeminență, dar și, prin amânarea prezentării evenimentelor din poveste și stârnirea curiozității (Bordwell 1985:78).

2/ Frecvența temporală – Bordwell

Frecvența elementelor din poveste (*story*) – repetiția unei acțiuni - /vs/ povestire (*plot*) (Bordwell 1986:208). Un eveniment din poveste poate fi reprezentat / descris o dată, de -n ori sau deloc. Deși un eveniment din poveste poate să nu fie descris (conceptualizat prin repovestire sau prin reprezentare) el poate fi inferat ca fiind avut loc prin influența schemei. Astfel "în mod tipic eventurile cele mai puțin „interesante" din poveste vor fi tratate de această manieră" (Bordwell 1985:79). Narațiunea pre-1908 se sprijină pe dramatizare. În narațiunea clasică evenimentele din poveste sunt repovestite de mai multe ori fără a fi dramatizate sau sunt dramatizate o dată și repovestite de mai multe ori.

3/ Durata – Bordwell

Modularea duratei (montajul poate crea o **elipsă** în durata poveștii ori povestirii prin *punctuație* (element marcat de trecere; tăietura de montaj marcată de la începutul urcatului scărilor la ajunsul sus), prin *cadre goale* (începe să urce și cadru gol ; cadru gol sus și ajunge sus în cadru) și prin *cutaway* (acțiuni paralele) (începe să urce; cadru o femeie în cameră; ajunge sus pe palier) sau o **expandare** a acțiunii (*overlapping* de la cadru la cadru; o parte din acțiunea antecedentă e repetată în cadrul următor). Exemplu la Eisenstein, *October* (ridicarea podului mobil este repetată și suprapusă în câteva planuri succesive). (Bordwell 2008:230 sq). Bruce Conner, *Report* (repetiția unui plan-scenă). Spike Lee, *Do the Right Thing* (aceeași acțiune repetată).

Durata poveștii /vs/ durata povestirii ("adică întinderile de timp pe care filmul le dramatizează") /vs/ durata proiecției (*screen duration* sau "*projection time*" = „*mise-en-scene, cinematography, editing, and sound*"). Desfășurarea unor părți din povestire (acțiuni, scene, episoade) determină înțelegerea duratei poveștii. Câteva poziții formale sunt posibile.

- **Echivalența** (durata poveștii = durata povestirii și proiecției);
- **Reducția**. (= durata fabulei este micșorată). Procedura normală de reducție are loc prin **elipsă** atunci când povestirea omite porțiuni temporale din poveste. **Compresia** are loc când timpul este condensat, adică timpul de proiecție prezintă timpul povestirii și poveștii astfel încât nu poate fi detectat segmentul de timp lipsă. Fiecare plan este în continuitate (legătura de privire, legătura în acțiune) și presupune iconicitate cu timpul povestirii și poveștii (Bordwell 1985:82). Elipse definite și indefinite. Elipsa lasă în urmă decalaje.
- **Expansiunea**. (= durata fabulei e mărită). Are loc prin *inserția* unei secvențe sau scene ori prin *dilatare* (*slow-motion*).
- **Crosscutting**. Intersecția a mai multe linii narative (Bordwell 1985:84). Fiecare tăietură care inițiază o altă linie narativă funcționează ca o retardare iar întregul e perceput ca mai multe linii narative derulate în simultan.
- **Montaj în suprapunere** (*overlapping editing*). Planuri ale aceleiași acțiuni care lungesc timpul de proiecție. Montajul în acțiune repetă câteva cadre (3-4 cadre) din planul precedent și realizează o trecere mai netedă perceptual (Bordwell 1985:85).

B2.5. Construcțiile simbolice 1

B2.5.1. Compoziția și relația de corespondență

Modul de construcție a expresiilor lingvistice compuse aduce o lumină în plus asupra analizei structurilor semantice rezultate din asocierea mai multor unități expresive. Pentru a analiza modul de compoziție a expresiilor lingvistice Langacker pornește de la exemplul unei simple expresii compuse: concepția compusă a „capac de borcan” / *jar lid* în care elemente corespondente sunt suprapuse iar specificațiile lor sunt amestecate pentru a forma o concepție compusă [247] (Langacker 2008:163).

Jar = profilează un obiect, borcanul, un *container* fizic deschis în partea de sus.

Lid = profilează un obiect, capacul pentru identificarea unei deschideri în partea de sus a unui *container* și *evocă un container schematic*.

Între aceste elemente există o **relație de corespondență** stabilită între containerul schematic evocat de *Lid* și containerul profilat de *Jar* ; ele sunt 2 reprezentări ale aceleiași entități concepute. Elementele corespondente sunt suprapuse și specificările lor sunt fuzionate în concepția compusă, (Langacker 2008:163).

Fig 6.3 p.164

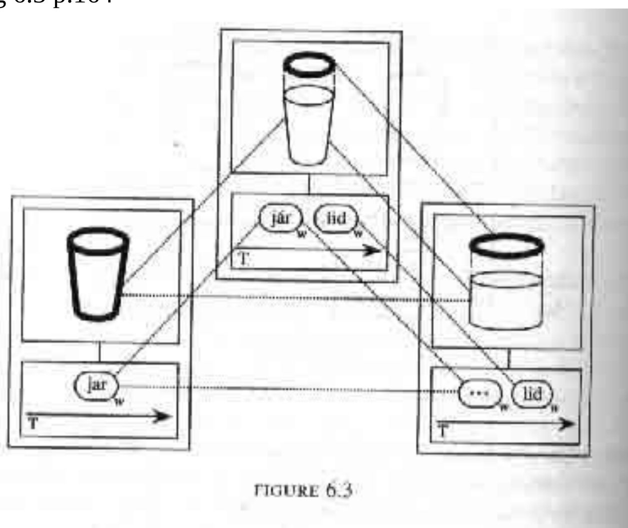


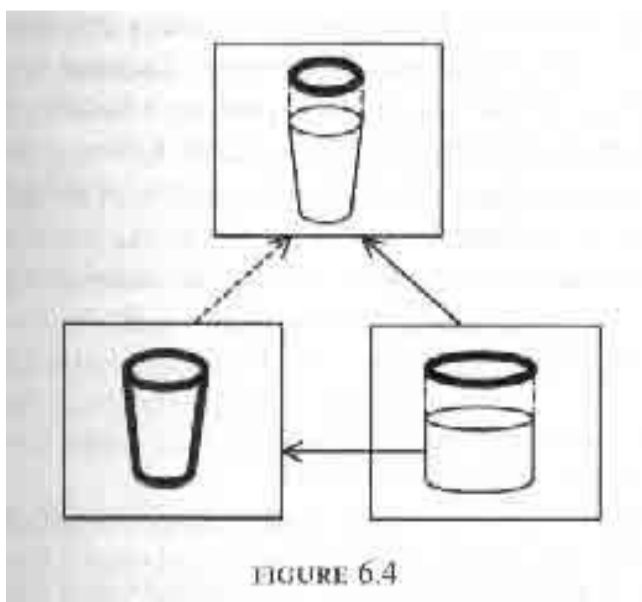
FIGURE 6.3

B2.5.2. Compoziția ca și categorizare

Conceptualizarea emergentă este o entitate de sine stătătoare cu proprietăți care nu sunt prezise de elementele componente. Elementele componente sunt legate nu numai prin corespondențe, ci și prin **relații de categorizare**, (Langacker 2008:165).

Fig 6.4 p.165

[247] « corresponding elements are superimposed, and their specifications merged in forming the composite conception » (lang 2008:163).


FIGURE 6.4

Categorizarea este = A este schematic pentru B care elaborează sau instanţiază pe A (Langacker 2008:17 (1.3.1). O categorie este un set de elemente judecate ca echivalente pentru un scop anume. Într-o relație de categorizare structura categorizantă se află în fundal iar în prim-plan– structura de care ne ocupăm – este ținta categorizării (structura care este categorizată) (Langacker 2008:165). Structura compusă este în prim-plan față de componente.

O structură categorizantă nu este exhaustivă țintei ci numai oferă ***o cale de a înțelege ținta*** (v supra metafora), [CÂINE] → [PUDEL], (Langacker 2008:165).

Structurile dintr-o reuniune simbolică complexă definesc o **cale compozițională** de orice lungime (Langacker 2008:166 și 3.2.2 p 60 sq). Semnificația unei expresii cuprinde *structura semantică* **și** *calea compozițională* (în relație prim plan /vs/ fundal)

Ex *jarlid factory* și *jar lid factory supervisor* și … *training school*

(Langacker 2008:166-7)

Fig 6.5 p167

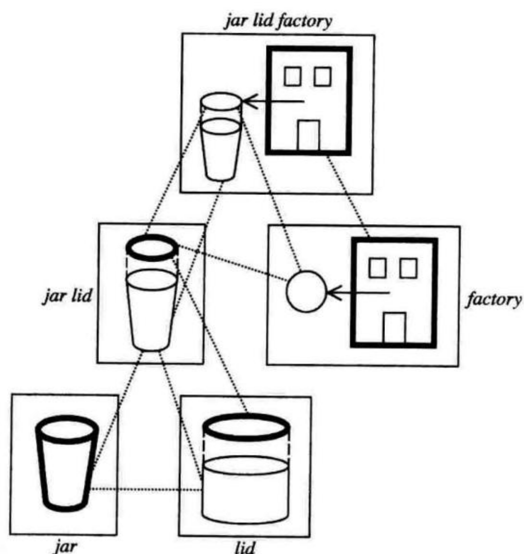


FIGURE 6.5

Fig 6.6 p.169

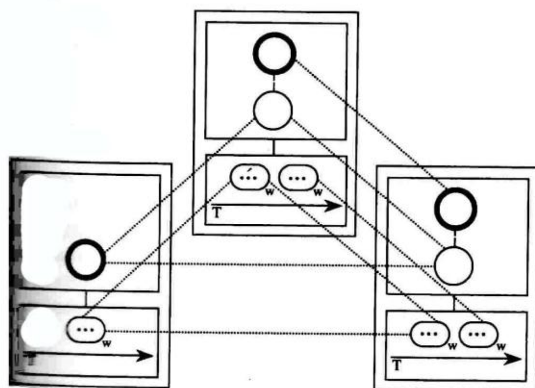


FIGURE 6.6

Să substituim elementele componente din această schemă compozițională cu A = Planul cinematografic A (un personaj care privește către ceva – schematic reprezentat prin direcționalitatea privirii – situate off-cadru și cu B = un obiect oarecare. Astfel „lid” sau „capac de ...” vor fi planul A iar „jar” sau „borcan” vor fi planul B. Elementul schematic reprezentat ca „obiect care este privit” din planul A este caracterizat și profilat în planul B. Compoziția formează o unitate compozițională frecventă care poate fi tradusă schematic ca fig.6.3 și fig.6.4 ori fig.6.7. Este ceea ce am identificat ca fiind o privire deictică ce instaurează o legătură de privire (*eyeline match*) între două planuri. Schema conceptuală compozițională este identică în cazul expresiei linigvistice și celei cinematografic vizuale. Între elementele profilate (privirea și obiectul privit) există relații de corespondență și de categorizare. Această succintă analiză reprezintă și argumentul pentru afirmația existenței unei gramatici cognitive și, prin urmare, a posibilității existenței unui limbaj cinematografic. O teorie de film presupune o gramatică iar, în acest caz, gramatica este de tip cognitiv.

B2.5.3. Schemele constructive

Reuniunile schematice sunt **scheme constructive** (Langacker 2008:167). *Gramatica este un set de modele convenționale care stabilesc cum se construiesc reuniunile simbolice* (Langacker 2008:168). „Aceste **modele sunt și ele reuniuni simbolice, dar schematice,** adică reprezintă schemele constructive. Ele sunt învățate într-un proces de schematizare din expresii ocurente sub forma unor reprezentări scheletice ale trăsăturilor organizaționale comune. O schemă, deja învățată, va servi ca model pentru a trata noi expresii realizate pe acelasi patern" [248] (Langacker 2008:168).

Schematizarea reprezintă un proces de extragere a ceea ce e comun la multiple experiențe pentru a ajunge la o concepție situată la un grad mai mare de abstracție / elaborare sau instanțiere specifică. De exemplu, structurile simbolice de genul *editării în continuitate* sau *dialogul față în față*.

O schemă constructivă invocată pentru producerea și înțelegerea unei expresii date participă la o relație de categorizare cu aceea expresie, (Langacker 2008:170). Dacă expresia este conformă cu specificațiile schemei atunci ea o instanţiază integral și este o **elaborare** ([SCHEMA] → [EXPRESIE]) iar dacă există un conflict în specificare atunci vorbim doar de o **extensie** ([SCHEMA] ---> [EXPRESIE].

Fig.6.7 p.171

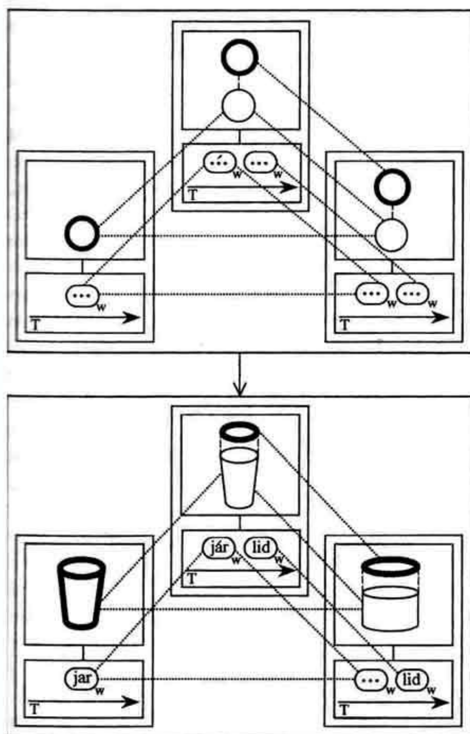


FIGURE 6.7

Relațiile interne construcțiilor sunt **sintagmatice** iar relațiile care aparțin relației de categorizare sunt **paradigmatice** (relația între schemă și instanțieri) (Langacker 2008:171). Un set

[248] "they are acquired through a process of schematization, being abstracted form occurring expressions as skeletal representations of shared organisational features. Once learned, a schema serves as template for dealing with novel expressions on the same pattern" (lang 168).

limitat de scheme constructive pot să sancționeze un număr deschis de expresii potențiale care le instanţiază (Langacker 2008:173). Schemele constructive – ca și expresiile – pot avea orice grad de complexitate simbolică. Între scheme există grade de convenționalizare și de consolidare. Schema și instanțierea "sunt paterne de procesare neurală". *Schemele sunt mai degrabă imanente în instanțierile lor* (""*lying within" them*") (Langacker 2008:174).

Pentru semnificația unei expresii sunt definitorii și "cunoștințe generale, înțelegerea contextului precum și capacitățile imaginative cum ar fi metafora, metonimia, fictivitatea și amestecul" (Langacker 2008:170) [249] .

B2.5.4. Două tipuri de compoziții : unipolare și bipolare

Compozițiile unipolare

Cum se combină *elemente mai mici în elemente mai mari*

1) Entitățile constitutive formează *grupuri la nivele de organizare succesive mai înalte* (ex : o echipă de fotbal organizează jucătorii în echipe, echipele în divizii diviziile în reuniuni care constituie o ligă)

2) Entitățile constitutive se însumează prin in*vocarea segmentelor unul câte unul în timp într-o secvență de apariție apropriată* (ex: o cale complexă e imaginată prin segmente unul câte unul : de la San Diego la Kansas City la Chicago la Milwaukee)

3) Prin *ierarhii parte-întreg* unde fiec*are entitate concepută oferă configurația necesară pentru conceptualizarea următoarei, care o și încorporează* (ex: de la corp la picior la genunchi), (Langacker 2008:177)

Compozițiile bipolare

De exemplu descrierea unei călătorii poate să avanseze prin *grupări conceptuale prin reconfigurări și alterări* (Langacker 2008:177 sq).

(Ex *I traveled between San Diego and Milwaukee* **via** *Chicago and Kansas City*) în loc de a utiliza o compoziție unipolară:

I travelled from San Diego to Kansas City to Chicago to Milwaukee

De exemplu un triunghi poate fi conceput de diverse maniere: ca triunghi, poligon cu trei laturi, poligon cu trei unghiuri.

B2.6. Construcțiile simbolice 2 (e-site) și montajul

B2.6.1. Corespondențele

Corespondențele definesc **suprapuneri conceptuale** între structurile componente ale unei structuri compozite care dau baza pentru integrarea lor (Langacker 2008:184 sq).

Ex je leve la main / I raise the hand / I raise my hand / eu ridic mâna
Elle ferme les yeux / she closes the eyes / she closes her eyes / ea închide ochii
Il ouvre la bouche / he opens the mouth / he opens his mouth / el deschide gura
Expresiile favorizează implicit atribuția părții - mâna, ochi, gura – actorului
Vezi schema și subschema corespondentă a ridicării mâinii
Fig 7.1 p185 & 7.2

[249] "general knowledge, apprehension of the context, and imaginative capacities like metaphor, metonymy, fictivity, and blending (v3.3.1) (lang 2008:170)

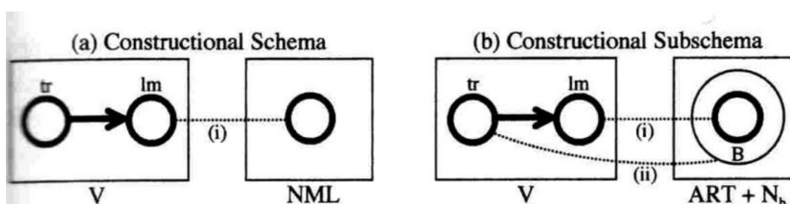


FIGURE 7.1

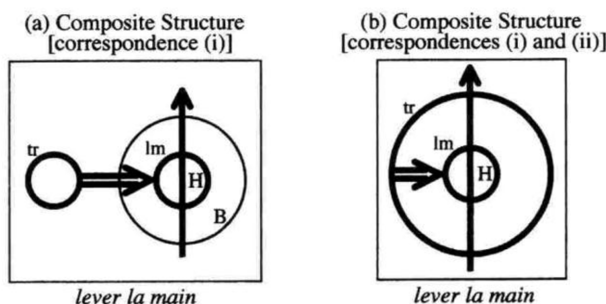


FIGURE 7.2

Verbul a ridica / lever / raise profilează un eveniment care e structurat de un trajector care exersează o forță (sageata dublă) astfel încât landmarkul se mișcă (o săgeată simplă) în sus (Langacker 2008:186).

B2.6.2. Compuși cu anomalii semantice

Exemplul lui Chomsky:
(4) *Colorless green ideas sleep furiosly*
(5) *Friendly young dogs bark harmlessly*

Fraza e semantic anormală / aberantă iar cuvintele respectă un patern sintactic : *green ideas* sau *tall idea* (aberantă pentru că substantivul nu satisface restricțiile impuse de către adjectiv trajectorului său) (Langacker 2008:190-1) [250] . Dar *tall idea* este gramatical, adică respectă un patern comun prin care adjectivul modifică substantivul (*girafa înaltă, buna idee, măr verde*) sau, altfel spus, instanțiază o schemă care descrie acest patern (un adjectiv profilează o relație non procesuală cu un obiect ca trajector și cu un landmark nefocalizat).

Exemplul (4) este comparabil cu *tall idea*, adică acceptă semantic și fonologic scheme care o sancționează, dar conceptual incoerent dacă elementele sunt integrate în maniera specificată de schemele date

[250] "When corresponding elements are superimposed to form the composite semantic structure, their specifications clash instead of merging into a coherent conception – (….) like trying to fin an elliptical peg into a rectangular hole" (lang, 191).



La Bunuel *Le chien andalou* (1929) sau în zona filmului suprarealist compozițiile sau schemele compoziționale sunt gramaticale însă aberația se naște din incompatibilități semantice de asociere a obiectelor profilate. Altel spus, există o incompatibilitate între sistemele descriptive asociate. (Deasemenea și la Greenaway). De exemplu, în planul A avem un personaj care trage ceva greu cu o sfoară. Putem spune că planul profilează un Tr (personajul) care exercită o acțiune asupra unui Lm (ceva care nu e focalizat în expresia vizuală). În planul B avem focalizat un obiect (un pian [251]) care conform schemei compoziționale reprezintă în detaliu Lm din planul A. Expresia compozită este gramaticală (este instanțiată o schemă a acțiunii dintre un Tr și un Lm), dar are o anomalie la nivelul sistemului descriptiv evocat (baza conceptuală profilată). Un om care transportă un pian îl pune pe un troller sau un dispozitiv cu roți și nu trage de un pian fără roți. Interpretarea poate fi: lectură diegetică (o lume posibilă în care personajul este un idiot sau în care lucrurile se fac după alte reguli sau va fi o explicație mai târziu în film a ceea ce pare o aberație acum) sau o lectură metaforică unde compunerea expresivă a elementelor „omul trage pianul" este domeniul sursă pentru un domeniu țintă (să spunem suferința, culpabilitatea ca „o piatră la inimă" „sisif" sau „ port o greutate în suflet"). Conform unui alt sistem descriptiv de genul „fiecare își poartă crucea în spate" metafora poate fi „îmi trag viața în spate ca pe un pian dezarticulat", „viața este un pian dezarticulat (sau la care nu se cântă)".

Scena poate fi reprezentată expresiv de trei maniere diferite: un plan secvență cu două cadre atenționale, un cadru care cuprinde întreaga expresie „omul trage pianul" sau compozițional cu două planuri asociate cu o tăietură de montaj. Cele trei maniere sunt conceptualizări diferite ale scenei. Fiecare având un construal diferit și o manieră de scanare diferită.

Deasemenea, un plan contraplan poate reprezenta o incongruitate în diegeză care poate fi interpretat metaforic sau literal.



B2.6.3. Profilarea

Structura semantică compozită profilează aceeași entitate ca una din structurile componente (Langacker 2008:192). Structura compozită "moștenește" profilul uneia din structurile componente și anume cea care va fi profil determinantă (în capac de borcan / *jar lid* => capac / lid este profil

[251] In film planul B profilează două piane pe care se află întinși doi măgari morți și, pe jos, trași de aceleași sfori, doi preoți.

determinantă pentru structura compozită = *jar lid* = un fel de capac / lid), (Langacker 2008:192). *In the closet* (în dulap) prepoziția *în* este profil determinantă pentru expresia compusă care definește o relație de incluziune spațială (Langacker 2008:193). *The* ***head*** *se numește partea profil determinantă* (Langacker 2008:193-4).

(Excepții **structurile apozitive** (profile corespondente, redundante ale celor două structuri componente – ex: *fiul meu, doctorul*); profile reunite (*conflated*) în **construcții locative** imbricate (*nested*) (ex: *sus, în cameră, în dulap, pe raft*); **exocentrice** (ex: *pickpocket* – forma compusă își derivă semnificația dintr-un domeniu cognitiv (practica de a fura din buzunare) care nu e evocată de nici o structură componentă individual, (Langacker 2008:197).

B2.6.4. Un exemplu de construcție prototip: *femeie deșteaptă*

Din (Langacker 2009:10-11)

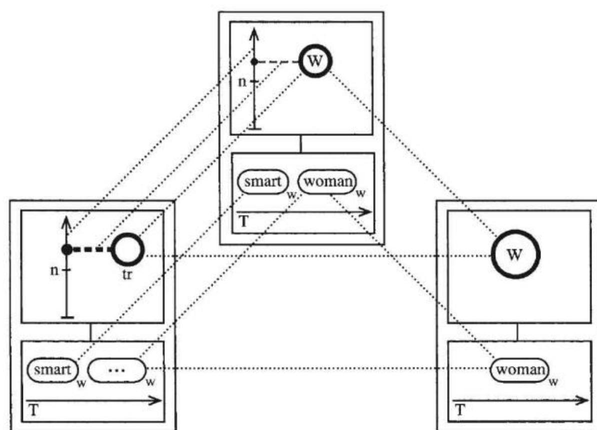


Figure 1.9

Adjectivul „deșteaptă" definește o calitate asociată unui Tr definit schematic. Substantivul „femeie" este profilul nominal al unei entități. reuniunea lor „femeie deșteaptă" definește mai în detaliu Tr al adjectivului. *O construcție este o reuniune de structuri simbolice legate prin corespondențe și relații de categorizare* (Langacker 2009:12)

B2.6.5. Elaborarea – e-site și montajul

e-site

În construcțiile simbolice au loc relații de categorizare. Î*n structurile compuse este tipic ca una din substructuri să conțină un element schematic proeminent pe care cealaltă substructură o elaborează*. Una din componentele unei construcții are o sub-structură schematică pe care cealaltă componentă o elaborează (o caracterizează mai în detaliu). **E*lementul schematic*** *care va fi elaborat de cealaltă componentă se numește* ***sit de elaborare (e-site)***, (Langacker 2008:198) (Verhagen 2007:105 sq).

În exemplul *jar lid* : *lid* evocă un container schematic pe care *jar* îl specifică mai în detaliu.

În exemplul în expresia „*John Wayne ate the toast*" (JW a mâncat toastul) procesul profilat de verbul „a mânca" are ca participanți centrali schematici pe cineva care mănâncă și o mâncare schematic reprezentată

În exemplul *femeie deșteaptă* : *femeie* elaborează traiectorul din adjectivul *deșteaptă* (Langacker 2009:12). *Structurile componente categorizează structura complexă compusă*. Este un caz special al asimetriei dintre structura categorizantă și ținta categorizată. Structurile componente

evocă și motivează anumite fațete ale structurii compuse. „Femeie deșteaptă” elaborează categoria femeie iar față de „deșteaptă femeie” deșteaptă este o extensie (Langacker 2009:13).

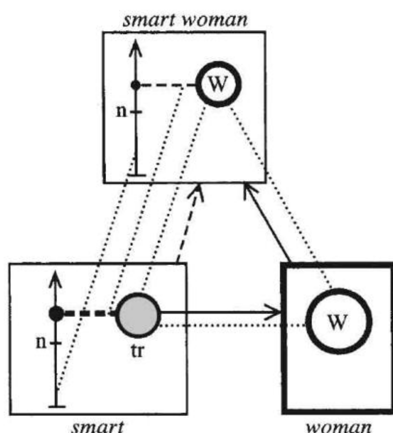


Figure 1.10

Această sub-structură schematică categorizează cealaltă componentă într-o relație de elaborare, (Langacker 2008:198). În exemplul: *in the closet* (*în dulap*) prepoziția „*în*” profilează o relație nonprocesuală stabilită între 2 lucruri iar corespondența se stabilește între landmark și profilul substantivului. Landmark este specificat în prepoziție schematic, dar în detaliu în componenta nominală. Această substructură schematică categorizează cealaltă componentă într-o relație de elaborare

Fig 7.10 p. 198

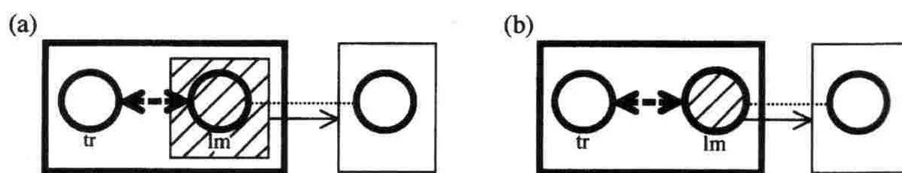


FIGURE 7.10

Relația de corespondență este = ***referința*** *comună, dar* ***relația de elaborare este una de caracterizare****, (Langacker 2008:198) (ex: in the closet). Corespondența indică faptul că landmark prepozițional și profilul nominal fac referință la aceeași entitate (sunt manifestări ale aceleiași entități).* Structurile complexe sunt compuse prin eșafodare (*scaffolding*).

Relațiile dintre planuri (cadre de atenție) unde există coreferință, dar și e-situri care creează așteptarea pentru o caracterizare mai elaborată ulterioară în discurs. Bordwell vorbeste de **carlige** (*hooks*) la nivelul montajului între planuri și secvențe. De exemplu în planul A un personaj spune “mergem la malul mării” și în planul B avem un vizual al malului mării. Bordwell vorbește de 4 tipuri: *de la sunet la sunet* (o linie de dialog în plan A are o continuare de dialog în plan B); *un sunet către o imagine* ; *imagine la imagine* (un soi de *match on action* cu elipsă) și o *imagine către un sunet*. Funcțiile carligelor sunt multiple: să ofere o accelerare a tempoului filmului; să câștige o subliniere; să creeze o narațiune mai clar declarată ca atare (o formă de adresare către audiență);

poate să provoace o dezorientare; poate să dea impresia unui film unitar sau poate fi o formă de manipulare [252] .

Autonomia și dependența

O *structură dependentă se referă schematic la o structură de suport autonomă ca un aspect intrinsec al caracterizării sale* (Langacker 2008:199). Unele structuri prin natura lor sunt dependente de altele, structuri autonome (**alinierea A/D**). Putem spune că lucrurile sunt autonome din punctul de vedere al conceptualizarii, dar *o relație este dependentă conceptual de participanții la ea*, (Langacker 2008:200). Nu putem conceptualiza relația – ca *peste*, *dedesubt*, *aproape* – fără ca să invocăm – chiar și schematic – entitățile care participă la aceasta relație (Langacker 2008:200). O structură e dependentă de o alta în măsura în care cealaltă elaborează o substructură mai proeminentă (*salient*) (Langacker 2008:201). In *near the door* cele două structuri pot elabora ceva evocat cel puțin potențial de celălalt / *near* este mai puternic dependent de *door* decât inversul (Langacker 2008:201).

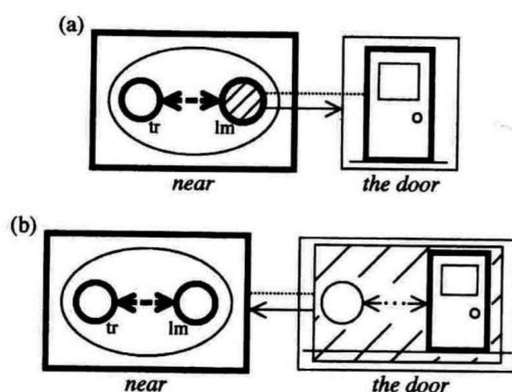


Fig 7.12 p. 201

Cum salience și elaborarea sunt graduale unele compuse pot să arate o asimetrie A/D pentru că ambele sunt dependent una de alta, fie ambele sunt autonome (Langacker 2008:201).

Mișcările de cameră indicative pentru o situare într-o scenă sunt structuri dependente de obiectele autonome reprezentate.

[252] http://www.davidbordwell.net/essays/hook.php

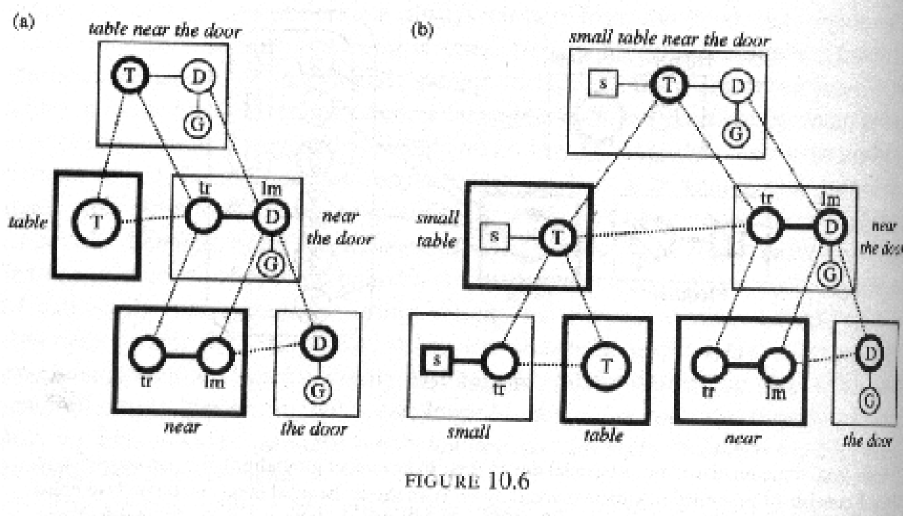
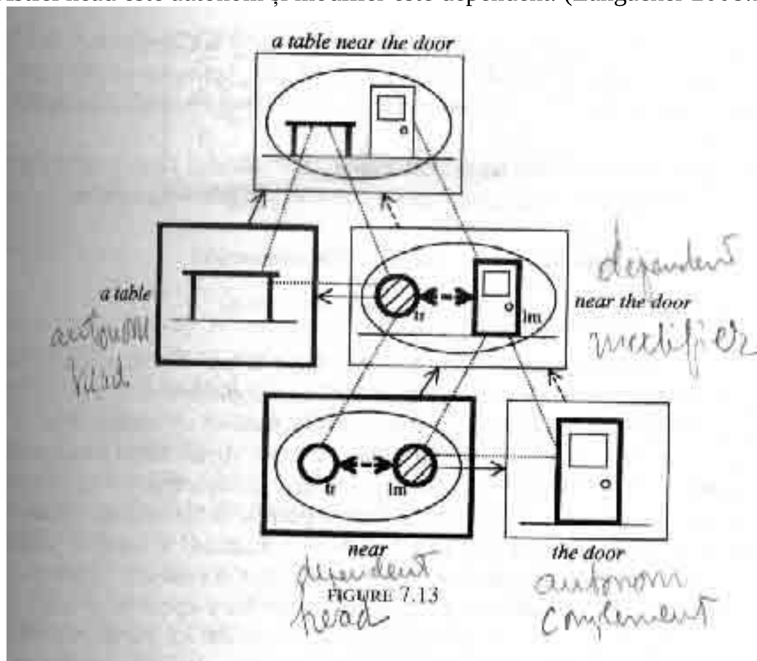


Fig. 10.6 p.322

Complement /vs/ modifier – montajul

Un **complement** este o structură componentă care elaborează o substructură proeminentă – un **head**. Head este profil determinant la un anume nivel. *Este structura componentă a cărei profil este moștenită de nivelul structurii compozite și care determină categoria gramaticală a structurii compuse* (Langacker 2009:16).

Head este dependent și complementul autonom. (Langacker 2008:202 sq) Invers un **modifier** este o structură componentă care conține o substructură proeminentă elaborată de către head. Astfel head este autonom și modifier este dependent. (Langacker 2008:203)



relatii gramaticale subiect vs obiect lang 210 sq

Complement este o structură componentă care **elaborează** o substructură salient a head. Head este dependent iar complementul este autonom. (aproape de *ușă*). În expresia (cu *un Ph.D*) *Ph.D* este complement al lui „cu" pentru că elaborează o substructură a lui *cu* (tr – lm): adică landmarkul (un participant focal din *cu*).

Convers un *modifier* este o structură componentă care conține o substructură proeminentă **elaborată de** către head. În acest caz head este autonom iar modifier este dependent (o masă *aproape de ușă*) (Langacker 2008:203) (Langacker 2009:15-16) (Langacker 2009:16). *Deșteaptă* modifică *femeie* căci head = *femeie* elaborează o substructură a lui *deșteaptă* (tr =)

De exemplu, mișcările de camera traveling în spate care formează tranziții către structuri conceptuale mai mari. Dar putem analiza planul A (o persoană y care privește) ca fiind format dintr-un complement/autonom (o persoană y) care elaborează o substructură a head/dependent (y=tr privește ceva=lm) adică trajectorul relației definită de privire. În planul B un head/autonom (persoana z) elaborează o substructură proeminentă în planul A (o persoană y care privește ceva ... z)) care este un modifier/dependent. Compoziția este formată din „y îl privește pe z" tot așa cum *o masă aproape de ușă* formează o structură conceptuală complexă. Remarcăm cum structura conceptuală complexă poate fi realizată în termenii schemei de urmărire", schema narativă a urmăritor /vs/ urmăriți (adică având agenți umani) sau poate fi realizată printr-un traveling de la prim planul ușii la un plan general care cuprinde „masa aproape de ușă". Conceptualizările, construalul și scanarea, sunt diferite.

Sutura poate fi analizată în aceeași termeni (v. Infra).

B2.6.6. Reguli și restricții – categorizarea

O limbă este ceea ce vorbitorii fac și nu dețin. Este o activitate și fațetele sale – motrice, perceptuale sau mentale - sunt controlate sau constituite de procesări neuronale. Este o activitate **cognitivă** (Langacker 2008:216). Fiind vorba de interrelaționare este însă și o activitate **socioculturală**. Anumite abilități capătă, prin repetarea unor modele de activitate, mai multă robustețe. Unele din aceste paterne le reificăm și le identificăm cu unități lingvistice (*aceste unități consistă în aspecte repetate de activitate de procesare* [253] (Langacker 2008:216).

Abilitățile se dezvoltă ca produse ale interacțiunii sociale în context cultural (Langacker 2008:218).

Fig. 7.17 p.210 & fig. 7.18 p.211

[253] "these patterns of neural processing have coalesced as entrenched cognitive routines that can be activated whenever needed" (lang 2008:216).

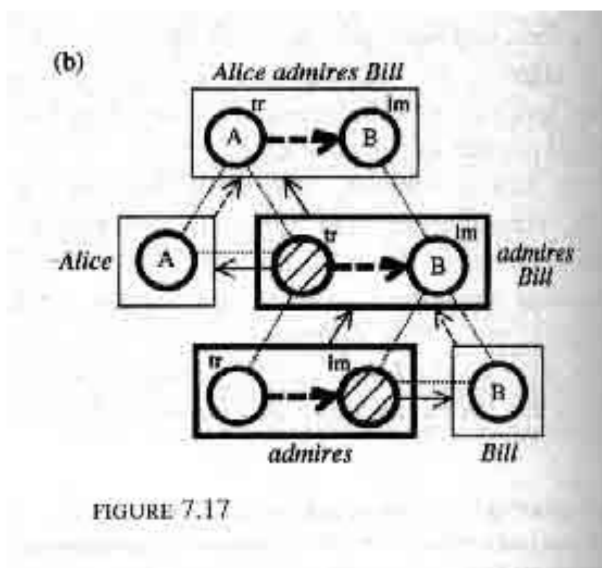


FIGURE 7.17

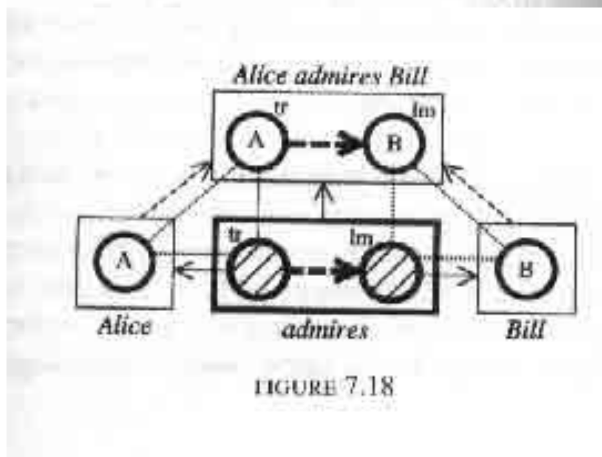


FIGURE 7.18

Regularitățile reificate sunt "unități" în sensul unor rutine cognitive bătătorite și "convenționale" în sensul reprezentării unor practici lingvistice în anumite comunități de vorbire (speech community) (Langacker 2008:218). Activitatea de procesare lingvistică care constituie unitățile lingvistice nu e strict localizată într-o arie definită. *Nici structurile lingvistice nu sunt distincte sau independente de fenomene non lingvistice*, ci *încorporează cunoștințe și abilități care nu sunt specific lingvistice (fenomene mentale ca percepția, asocierea, abstractizarea, categorizarea, reificarea, ritmul, secvențialitatea temporală și controlul motor*) (Langacker 2008:217). Unitățile lingvistice se suprapun și se includ unele pe altele ca și componente. *Schemele sunt cel mai bine înțelese ca aspecte inerente ale activității de procesare în care rezidă. Ele sunt imanente în instanțierile* lor la fel ca și forma schematică a literei este inerentă în formele specifice ale fiecărui font particular (Langacker 2008:217). *Regulile sunt scheme*.

Actuala utilizare a limbajului = **usage event** (eveniment de uz) (Langacker 2008:220). *GC este un model bazat pe utilizarea structurii limbajului (usage-based model) și are **cerința de conținut.** Unitățile sunt limitate la structuri care apar în evenimentele de uz cu ajutorul a două procese cognitive fundamentale: **schematizarea și categorizarea*** (Langacker 2008:220). **Relația de categorizare** este una de elaborare în care schema este complet manifestată, fără distorsiune, în țintă; altminteri este vorba de o extensie. Fiecare formă de categorizare – elaborarea și extensia – pot fi capabile de a deveni prin recurență unități convenționale lingvistice, (Langacker 2008:220). *Din*

evenimentele de uz (event usage) sunt formate unități lingvistice care se combină în asamblări care sunt la rândul lor unități lingvistice – unele sunt schematice față de altele iar schemele sunt imanente în instanțierile lor. Mai general, unitățile sunt conectate prin relații de categorizare (elaborare și extensie) => formează rețele (cum sunt de exemplu semnificatiile lui *ring*).

Interpretarea unui eveniment de uz (o *utterance*) este o chestiune de categorizare (”unități particulare ale limbii sunt invocate pentru a categoriza fațete particulare ale unui event de uz” (Langacker 2008:222). Unitatea B (= expresie nouă) este categorizată sau elaborată de A (= unitate convențională lingvistică) și deci B este interpretată ca și manifestând pe A în event de uz. Dacă categorizarea lui B de către A are loc de mai multe ori și se produce o întărire (un *entrenchement*) a relației atunci B capătă status de unitate convențională (Langacker 2008:223).

Exemplu *mail* și *email*. *Extensia se bazează pe înțelegerea a ceva comun atât sursei cât și țintei* (Langacker 2008:225). Categorizarea poate fi concepută ca o recunoaștere a structurii categorizante în țintă. *Dacă între cele două A și B există un conflict, atunci se generează o suspendare sau overriding ale trăsăturilor lui A pentru a obține o structură abstrasă A' observabilă în țintă B ((A')→ (B)). Rezultă un A' care e o extensie față de A inițial (as a stripped-down version of it) și schematic atât față de A cat și de B, (*Langacker 2008:225). Extensia de a [A] la [B] ajută la emergența unei structuri semantice mai schematice [A'] față de care atât [A] cât și [B] sunt elaborări ... elaborarea fiind o formă particulară de extensie în care [A] este recongnoscibil în [B] fără modificare. [A] si [A'] se integrează prin colapsare (v. diagrama b p.226 [254]). Este mecanismul pe care îl identificam în relația de sancționare (clovn /vs/ nebun de carnaval) (vezi supra).

B2.6.7. Schemele constructive

În expresii compuse, schemele construcționale care au înțeles și aduc o contribuție semantică la expresiile complexe influențează interpretarea itemului lexical component (= aspecte ale semnificației construcționale). (Langacker 2008:245). Schemele contructive pot să întărească, să suplimenteze și chiar să suprascrie conținutul conceptual al itemului lexical component (Goldberg, 1995, 2006) (Langacker 2008:245)

Cerinta de conținut stipulează că singurele unități sunt semantice, fonologice și simbolice care (i) sunt părți ale expresiilor, (ii) schematizări ale structurilor permise și (iii) relații de categorizare între structurile permise.

(Vezi supra concepte preliminare / sistemul lingvistic) Relațiile de categorizare sunt permise ca unități sub regula (iii) și pentru că (ii) permite schematizări ale structurilor permise, *schematizarea se poate aplica și categorizarilor, schema rezultantă este o generalizare de nivel înalt,* (Langacker 2008:249). Pentru că structurile componente și cele compuse sunt legate prin relații de categorizare orice schemă de construcție reprezintă schematizarea categorizăriilor (Langacker 2008:250) [255] .

B2.6.8. Construcțiile structurilor discursive – structura verbală

Construcția structurilor are loc în mod simultan la multiple nivele de organizare ce implică perioade de timp diferite de procesare (Langacker 2008:486). Cadrele atenționale și propozițiile (*clause*) – care în mod tipic coincid – par să fie unitățile primare ale discursului (Langacker 2008:486). *Canonic, un discurs este format dintr-o serie de expresii de tip propoziție (clause) fiecare constituind un cadru atențional*. Î*n fiecare propoziție procesul profilat de către acesta este*

[254] “extension form [A] to (B) facilitates the emergence of a more schematic structure, (A'), with respect to which both [A] and (B) are elaborations. … elaboration represents a special case of exension, where [A] is recongizable in (B) without modification. [A] and [A'] then collapse, as seen in diagram (b) (page 226).

[255] « since component and composite structures are linked by categorizing relationships, every constructional schema represents the schematization of categorizations » (lang 250).

focusul atenției în interiorul conținutului obiectiv care ocupă fereastra de atenție impusă de către cadrul de atenție (Langacker 2008:486) (v fig. 13.6 a).

Cadrul de atenție conține așteptări asupra ceea ce a fost și ceea ce va urma în discurs. O așteptare fundamentală este ca un element schematic evocat în cadrul de atentie curent va fi specificat în mai mult detaliu mai devreme sau mai tarziu în discurs (Langacker 2008:487) (v fig. 13.6 b.) = **sit de elaborare discursiv** (*discourse-level elaboration site*) (v p lang, 198-9).

O relație urmărită în timp este numita un **proces**. Verbul specifică un tip de proces iar o propozitie (clauză) finită o instanță ancorată a unui tip de proces, (Langacker 2008:354). Relațiile sunt conceptual dependente, concepția lor presupune concepția participanților.

Propozițiile (clauzele) sunt înțelese și descrise pe baza unor concepte arhetipale care reprezintă aspecte fundamentale ale experienței. Arhetipele conceptuale funcționează ca și prototipe pentru elementele propoziționale (clauzale) și sunt factor determinant major al aranjamentului lor structural (Langacker 2008:355).

Arhetipe pentru elementele propoziționale (clausale).

1. **Decorul global** (global setting**)** și **participanții.** Decorul tipic e format din camere, clădiri și regiuni geografice care sunt concepute ca și găzduind un eveniment mai degrabă decât participând la ele (interacționez cu camera doar când o măsor, o explorez, o pictez). În orice moment un participant e într-o locație. Participanții interacționează între ei și doar ocupă o locație (Langacker 2008:355)
2. **modelul billiard-ball** (unele obiecte dau energie și altele le transmit sau le receptionează).
3. **lanțul de actiune** (o serie de interacțiuni de forță, fiecare implicând transmisiunea energiei).
4. **roluri arhetipale** (setting, locația, participantul, dar și agent /vs/ pacient, apoi instrument, experimentator (experiencer), mover și zero).
5. **modelul scenei** (*stage model*). Procesul general este acela al vizionării unei piese de teatru; din aria maximă de vedere alegem o zonă ca locus general al atenției (pe scenă) (aria imediată) și în această arie alegem să ne îndreptăm atenția pe anumite elemente (actori și decoruri) (ceea ce profilăm).
6. **actul de vorbire** (a vorbi, a asculta, a te angaja într-o interactiune sociala – a afirma, a ordona, a întreba și a promite).
7. **Aranjamentul de vizionare implicit** – AVI (*default viewing arrangement*). El presupune 2 interlocutori aflați într-o locație care utilizează un limbaj comun pentru a descrie lumea din jurul lor).
8. Aceste arhetipe, prin combinare, produc **Modelul de Eveniment Tip** – **MET** (*canonical event model*). Acesta este un eveniment limitat, de forță, în care un agent acționează asupra unui pacient pentru a produce o schimbare de stare. Acest eveniment este în zona de focalizare a atenției situată în aria imediată (pe scenă) fiind înțeles de către un privitor (*viewer*) din zona offscenă și care nu e implicat. Toate acestea având loc într-un *global setting*) (Langacker 2008:357).

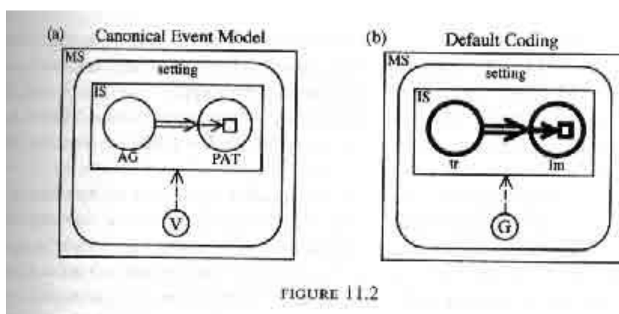


FIGURE 11.2

Propozițiile (*especially finite clauses*) sunt unități de discurs fundamentale ce cuprind **cadre atenționale**

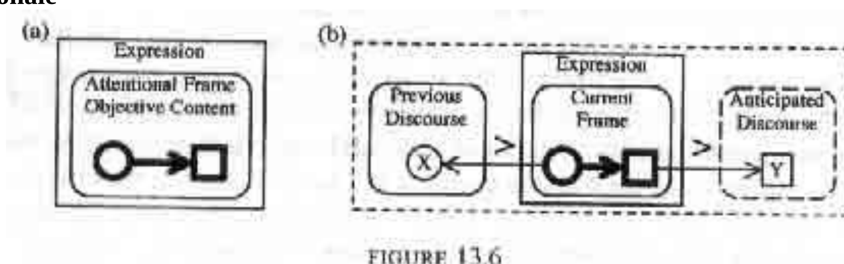


FIGURE 13.6

(”Un discurs este o serie de expresii de format propoziție, fiecare constituind un cadru atențional (o propoziție completă este una care este ancorată: ea individualizează o instanță a unui tip de process și îi specific statutul față de evenimentul de uz și interlocutorii (....) fie că persistă sau se schimbă în timp o relație persistentă în timp este numită proces. Un verb specifică un proces iar o propoziție desemnează o instanță ancorată a unui tip de proces” (Langacker 2008:354 sqq.)

Un tip fundamental de așteptare discursivă este ca un element schematic evocat în cadrul curent să fie specificat mai în detaliu mai devreme sau mai târziu în discurs (Langacker 2008:487).

Sit de elaborare discursiv (*discourse level elaboration site*) e-sit

În *jar lid* (capac de borcan) capac evocă schematic un container specificat mai în detaliu de borcan; în *girafa înaltă* girafa elaborează trajectorul schematic al lui înalt; în *pickpocket* buzunar elaborează landmark al lui pick.

Exemplu de construcție structural și de construcție a unui discurs cu ajutorul mai multor cadre atenționale:

(14) *I just ran into Jill. // She's upset. // She really thinks // her daughter might move, // so she won't see her any more.*

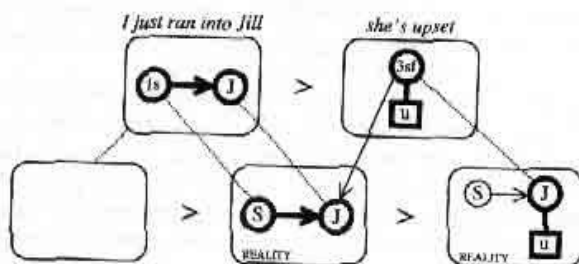


FIGURE 13.7

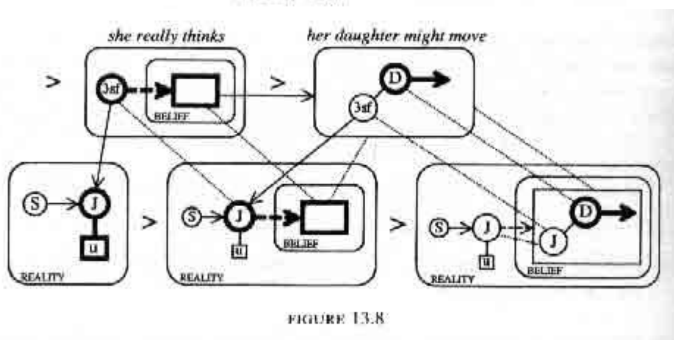


FIGURE 13.8

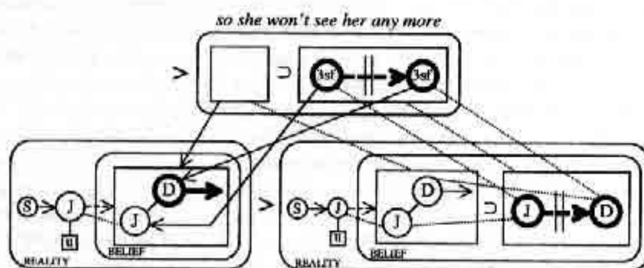


FIGURE 13.9

Structurile convenționale de construcție ale discursului. Aceste paterne par să formeze un continuum cu schemele construcționale utilizate la nivel de compoziție gramaticală.

1/ *Combinarea propoziției principale cu cea complementară* (*combine matrix clause with its complement*) = schema de construcţie. De exemplu de genul *crede* față de *că fiica ei se va muta*. *Fiica ei se va muta* instanțiază ceea ce e schematic în *crede*, elaborează propoziția schematic evocată de *crede*. Sau propoziția *I just ran into Jill* nu face decât să introducă ca topic pe *Jill* (*discourse participant*). *Jill* va fi topic pentru discursul care urmează: *she is upset, she really thinks*…. (Langacker 2008:489)

Principii generale de construcție a discursului

1.2/ construiește **pe** ceea ce a fost deja stabilit.

2.3/ prezintă materialul cu o **rată posibilă de gestionat** (Langacker 2008:490): o propoziție sau un cadru de discurs sau cadru atențional introduce un nou participant sau o nouă idee relevantă, semnificativă (altfel spus, nu mai multe)

3.4/ un discurs este mai fluent atunci când **structura produsă la fiecare etapă este autonomă** (*self-contained*) și nu are nevoie de expresii ulterioare pentru a căpăta o interpretare coerentă (Langacker 2008:490)

4.5/ **evită necesitatea reevaluării** (*backtracking*) fie prin reconsiderarea sau prin refacerea a ceea ce a fost deja achiziționat (Langacker 2008:490)

5.6/ ordinea prezentării ar trebui să fie conformă unei **căi naturale de acces mental**, adică o ordonare a elementelor stabilită pe fundamente non lingvistice (ordinea temporală sau ordonarea cauzală în care un eveniment dă naștere într-un fel oarecare unui altuia (Langacker 2008:490)

6.7/ un discurs trebuie să fie **coerent** și **coeziv**. Coerența înseamnă că toate se țin împreună și au sens iar coezivitatea este o chestiune de legare împreună; în mod tipic prin *suprapunerea formei sau a conținutului* (Langacker 2008:491)

Clausal subject Langacker 2008:492 sq

B2.6.9. Construcții non-prototipice

Construcțiile prototip conțin

(i) două structuri componente;

(ii) o structură component profilează un obiect și cealaltă o relație;

(iii) profilul nominal corespunde unui participant focal al relației (trajector sau landmark);

(iv) acest participant este schematic, fiind elaborat de către componentul nominal;

(v) structura compusă moștenște profilul uneia din structurile componente (Langacker 2009:16).

Cerința esențială este ca o construcție să cuprindă o reuniune de structuri simbolice care să fie legate prin corespondențe. În GC relațiile gramaticale esențiale sunt conceptuale și descrise prin corespondențe (*captured by correspondences*), nu în termenii structurii constituente (Langacker 2009:17)

1/ un morfem poate fi considerat o reuniune degenerată cu un singur element simbolic.

2/ construcții cu mai multe componente simbolice reunite: *big / ugly / vicious / dog* (fiecare trajector al fiecărui adjectiv corespunde profilului nominalului).

3/ alte construcții nu au un head, un determinant de profil, (o singură structură componentă a cărei profil corespunde profilului structurii compuse) :

1.1. structuri apozitive (*my friend Henri Kissinger*);

1.2 structura compusă compactează (*conflates*) profilele componentelor (*nested locative*) :

(7) *The hammer is in the garage, on the workbench, behind the electric saw.* ; fiecare nominal specifică locația trajector cu mai multă precizie - îl restrânge la o arie mai mică - localizează tr în relație cu trei lm diferiți ;

1.3 construcție exocentrică unde profilul structurii compuse e diferit de profilul structurilor componente : *pickpocket*.

Limbi (Luiseno) în care juxtapunerea a două expresii nominale reprezintă identitatea referențială (*omul acela = dușmanul meu* , omul *acela este dușmanul meu* (Langacker 2009:21). Construcțiile apoziționale și cele equative sunt non prototipice în măsura în care cele două construcții componente profilează obiecte.

Nu este necesar ca un nominal să specifice un participant relațional. Și, deasemenea, *nu este necesar ca e-site să fie un lucru ci poate fi și o relație* (*move fast*). Și nici un e-site să fie un participant focal (*woman smart* adică smart în relație cu femeile) (*smart woman* profilează femeia iar *woman smart* profilează o relație) (Langacker 2009:23). Construcții în care structurile componente nu au e-site (*go away angry*) unde integrarea se face pe baza corespondențelor. *Supărat* este un **adjunct**. *Calitatea de modifier, complement sau adjunct este graduală* (”etichete convenabile pentru configurații tipice care apar cu diferite grade de distincție în construcțiile gramaticale”) (Langacker 2009:25)

Expresiile noi sunt analizabile iar expresiile stabilite lexical sunt mai puțin analizabile ; ele sunt receptate ca reuniuni preîmpachetate (prepackaged assemblies) iar componentele nu sunt accesate mental separat (*flinger > complainer > computer > propeller > drawer*).

Este obișnuit ca un element conceptual să aibe mai multe roluri, fiecare fiind codificat la un nivel dat al structurii

(10) *She threw a rock into the pond.* (Langacker 2009:32). ***Piatra*** este și lm al verbului *a arunca* și tr al prepoziției *în (lac)*.

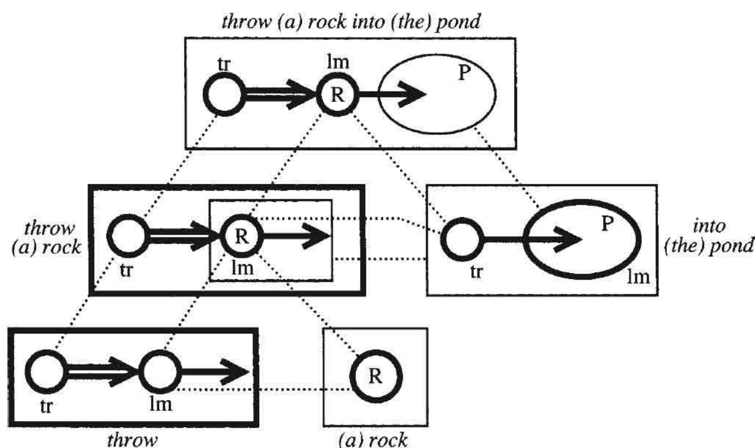


Figure 1.30

B2.7. Construcțiile conceptuale 3 - indeterminarea, metonimia și punctul de referință

B2.7.1. Limbajul și metonimia

"**Gramatica este metonimică** în măsura în care informația specific codificată lingvistic nu stabilește cu precizie legăturile pe care le fac vorbitorii în utilizarea expresiilor. Indicațiile explicite oferă evocări ale unor concepții care oferă acces mental către elemente cu potențialul de a fi legate în modalități specifice – iar detaliile sunt obținute pe baza altor considerații" (Langacker 2009:41). *Situația canonică este de indeterminare*. In profilare există o zonă activă sau există o **discrepanță dintre profilul unei expresii și zona activă.** În exemplul:

Țigara din gura ei este stinsă.

Zona activă este diferită de întregul profilat al țigării. **Zona activă** a unei entități este acea fațetă care participă într-o relație. În cazul nostru zona activă este partea de la capătul țigării care este stinsă și nu întreaga țigară. De exemplu: Pot să (aud un pian / văd o turmă de elefanți în depărtare) (unde numai un nor de praf e vizibil). *Putem folosi expresiile cu această discrepanță cu ajutorul cunoștințelor de ordin general (un scenariu fundamental)* (Langacker 2009:44). În general întregul este mai evident decât părțile sale.

B2.7.2. Punctul de referință

Profilul evocat conține o rețea de entități asociate. Discrepanța profil /vs/ zona activă exploatează abilitatea de a identifica punctul de referință. *„Invocăm concepția unei entități ca punct de referință pentru a stabili un contact mental cu o alta (pentru a accesa o entitate mentală prin o*

alta) „ (Langacker 2009:46 sq). „Pentru a ne ajuta în vederea identificării unei alte entități ne direcționăm atenția către o entitate proeminentă perceptual ca punct de referință. Prima entitate este **punctul de referință** (*reference point*) iar cea accesată - prin intermediul unui punct de referință - este **ținta (***target***)**. Spațiul dintre cele două este numit **dominion**" (Langacker 2008:83-84). Fig 3.14.

Relația stabilită între punctul de referință și țintă are 2 faze conceptuale:

a/ accesarea mentală a punctului de referință care este plasat în atenție (*focus*). Activarea sa creează condițiile pentru accesarea elementelor din dominion, b/ dintre care unul este focalizat ca fiind ținta (Langacker 2008:85).

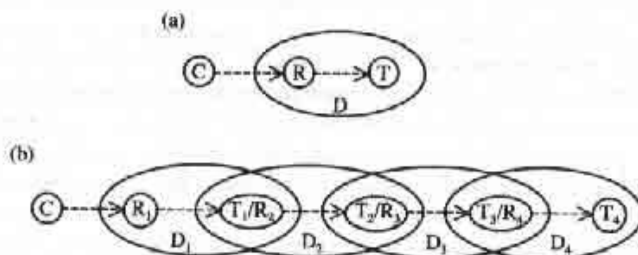


FIGURE 14.1

Exemplu film frecventa focalizare la început de plan pe un obiect punct de referință *The Sweet Hereafter* (Egoyan) și punct de referință în interiorul unei scene (ce reprezintă un „pivot" pentru continuitatea dintre planuri) în *Stagecoach* (Ford, 1939). Ozu în *Tokyo Story* (1953) alternează scene narative cu treceri sau planuri tranziționale care duc de la sau către scenele narative (Bordwell 2008:402-3). Pentru Branigan personajul, ca element focalizant într-o narațiune, este punctul de referință deși am putea spune mai degrabă că el este elementul focalizant nominal sau ținta. Scenele cinematografice sunt deseori concepute ca explorări de serii diferite de trasee conceptuale între un punct de referință și o țintă. Considerând dispozitivele gramaticale ca fiind „semnale de coerență" la nivelul discursului Givon analizează prezența în discurs a unităților adverbiale pre-poziționate (*pre-posed adverbial clauses*) propoziției principale la început de discurs. Acestea formează „poduri de coerență" (*cohence bridges*) care inițiază legături referențiale cataforice (adică spre ceea ce va urma în discurs) (Givon 2005:180 sq). Ele definesc relații temporale, locative, condiționale, concesive etc. Pentru a da două exemple verbale putem menționa o ordine temporală: „**după** ce a intrat, l-a văzut (pe el)" sau una de introducere a unei noi locații: „**în vest**, arta războiului a apărut pentru prima oară în 1772, după ce a fost tradusă în franceză de un călugăr iezuit". Cadrele de început ale unor planuri cinematografice definesc – ca puncte de referință – o orientare sau o reorientare a focalizării atenției și/sau activării memoriei episodice a spectatorului similară cu cea operată de indicii adverbiali. Aceste cadre inițiale funcționează pentru a iniția legături cataforice sau anaforice în interiorul economiei discursului (planul sau secvența cinematografică). Givon mai menționează structurile gramaticale de prezentare-existențială (*existential-presentative clause*) (" e ceva ce doresc să-ți spun" – „***there's something I've been meaning to tell you***...") ori structurile formate din deictic urmat de un nominal indefinit (**această femeie**, care nu avea pantofi în picioare, a intrat ieri la mine în birou" – „***this woman*** *came into my office yesterday who had no shoes on*"). Corespondența cu un cadru inițial plan american al personajului (A) urmat de un plan de situare care dezvoltă acțiunea în interiorul biroului (B) și apoi de un prim-plan detaliu al pantofilor (C) sare în ochi. Succesiunea celor trei planuri reprezintă o succesiune narativă „natural" coerentă cinematografică" ce calchiază o structură propozițională verbală.

"Relațiile de relaționare cu punctul de referință reprezintă un aspect general al organizării conceptuale care se dovedește esențial pentru descrierea semantică a unor fenomene lingvistice.

Vezi de exemplu în **metonimie** unde *referentul uzual al unei expresii oferă accesul mental către o entitate* care este actual construită ca fiind desemnată" [256] (Langacker 2008:504).

De exemplu în (7) *Vietnam* nu se referă la o țară ci dă acces la un război care a avut loc acolo:

(7) *Vietnam a marcat o cotitură în istoria Americană.*

Această structură metonimică instanțiază o schemă productivă metonimică. Dacă totul merge rău în vacanța din Ibiza atunci poți descrie experiența că și *Ibiza a fost un dezastru*. „De asemenea *compuse nominale* unde *primul nume evocă un spectru de cunoștințe față de care următorul este interpretat* (*jar lid*, *bicycle seat*, *basketball net* – opus lui *fishing net, butterfly net, mosquito net - , axe handle*, *window shade*, *fishing pole*, *book cover*, *fingernail*, *trout stream, pencil sharpener, wine bottle*). Interpretarea este bazată pe scenarii familiare (*sheep dog* are o semnificație în funcție de scenariul în care câinii păzesc oile); un compus (*compound*) poate să își deriveze semnificația din context sau din orice situație ne-am imagina" (Langacker 2008:504).

B2.7.3. Calea naturală de conceptualizare

"*Conceptualizarea este dinamică și are loc în timp*. În cazuri complexe diferite fațete ale concepției globale sunt activate la momente succesive. *Secvența de activare este parte din întreaga experiență mentală*" [257] (Langacker 2008:501). *Conceptualizarea nu este strict lineară*. „Procesarea are loc simultan în diferite dimensiuni și la nivele multiple de organizare. Nu există invariabil o secvență naturală de acces pentru elementele unei concepții complexe, nici în practică nu există una în întregime acceptată. Şi date fiind presiunile procesării liniare orice redare a ei este discontinuă și complicată de factori ca *backtracking* și reconceptualizare" ([258]). *Anumite concepţii duc la altele*. „Conceptualizarea lui A (a literei A) duce la conceptualizarea lui B (a literei B), ceea ce facilitează concepția lui C și etc. O concepție duce la alta fie printr-o legatură stabilită între ele, fie în virtutea faptului că prima creează condițiile pentru emergența secundei concepții" (Langacker 2008:501). *Imaginarea unei circumstanțe ipotetice face posibil să imaginezi ce se poate întâmpla în ea*: daca ai câștiga la loto, atunci ai putea părăsi slujba. Între *cele două instanțe apare o relație probabilistică*. *Relația dintre elemente e asimetrică*. Concepțiile se încatenează într-o direcție mai degrabă decât în opusul lor. Alfabetul începe cu A și continuă de la B mai departe.

O **cale naturală de conceptualizare** (***natural path of conceptualization***) înseamnă o serie de concepții în care fiecare conduce direct către următoarea (Langacker 2008:501).

- De exemplu în cazul recitării alfabetului.
- Un alt exemplu este lanțul de relații de elaborare: o serie de elemente în care fiecare conține un e-sit schematic specificat de următorul.
- De exemplu în cazul unui lanț de propoziții complementare (unde landmarkul funcționează ca e-sit pentru următoarea propozitie): *Alice a spus ca Bil crede că Cindy susține că Doris a înghițit un păianjen* (Langacker 2008:501).
- *Alte căi de conceptualizare* sunt date de distanța față de vorbitor în diverse domenii: vorbitor>ascultător>alții; uman>animat> inanimat; concret>abstract; actual > virtual; dat>nou. O alta este ordinea ocurenței evenimentelor (x precedă pe y) sau relația de

---

[256] "in which an expression's usual referent provides mental access to the entity it is actual construed as designating" (lang 504)

[257] "the sequence of activation is part of the overall mental experience" (lang 2008:501).

[258] "conceptualization is not strictly linear. Processing occurs simultaneously in varios dimensions and at multiple levels of organization. There is not invariably any natural sequence of access for the elements of a complex conception, nor is one fully adhered to in actual practice. And given the pressures of online processing, any actual rendition is likely to be discontinous and complicated by factors like backtracking and reconceptualization " (lang 2008:501).

cauză efect (x induce pe y). Relațiile parte întreg (corp>braț>mână>deget>unghie) ori relațiile de dimensiune.

Punctul de pornire. „*Punctul de pornire ale unei căi naturale de conceptualizare este deseori Conceptualizatorul sau ceva la care Conceptualizatorul are un acces imediat*” (Langacker 2008:502 sq). „Conceptualizatorul implicit (*by default*) (C_o) este vorbitorul curent care ancorează un lanț de căi lingvistice relevante” (Langacker 2008:502). „O asemenea cale este formată din lanțul de conceptualizatori (C_o > C_1 > C_n …) în care fiecare îl captează sau îl înțelege (*apprehend*) pe următorul și, într-o anume măsură, simulează experiența mentală a acestuia (Vorbitorul > Alice > Bill > Cindy > Doris). *O cale de acest gen este și o cale de acces către spații mentale încorporate succesiv*”. „Primul spațiu este concepția realității a Vorbitorului și succesiv încorporate sunt spațiile care reprezintă conținutul afirmației lui Alice, credința lui Bill și ceea ce susține Cindy (*Alice a spus că Bil crede că Cindy susține că Doris a înghițit un păianjen*) „ (Langacker 2008:502). Acest e*xemplu de încatenare reprezintă un lanț de relații elaborative în care fiecare are un sit de elaborare schematică specificată de către următoarea*.

De exemplu *Alice a spus / că Bil crede / că Cindy susține / că Doris a înghițit un păianjen*

A*lice said / that Bill believes / that Cindy claims / that Doris swallowed a spider.*

Cinematografic o cale de acces este dată de încorporarea succesivă a punctelor de vedere a unor conceptualizatori cinematografici imbricați; pornind de la mega-naratorul sau enunțătorul conceput al discursului cinematografic. Un exemplu de film construit pe ambiguitatea conceptualizatorilor și a punctelor lor de vedere are loc în *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010).

”*Există tendința ca punctul de pornire și căile naturale să coincidă*. *Vezi în exemplul de mai sus cele 4 căi naturale coincid: ordinea prezentării, secvența elaborării, lanțul de conceptualizatori și încorporarea succesivă a spațiilor mentale*. Toate căile de conceptualizare încep cu Alice: ea este menționată prima, propoziția ei este primul sit de elaborare, este primul conceptualizator pe scenă și este primul spațiu mental menționat. Ordinea cuvintelor tinde să fie corelată cu numeroase căi de acces mental. Coalinierea căilor facilitează procesarea. (Exemple de coaliniere /vs/ non coaliniere: *articolul este în ziarul de azi, în rubrica de sport, pe ultima pagină, în partea de jos* /vs/ *articolul este în rubrica de sport, în partea de jos, în ziarul de azi, pe ultima pagină* ; *distanța de la San Diego la Los Angeles e de 120 mile* /vs/ *distanța către Los Angeles de la San Diego e de 120 mile* ; *sezonul de ploaie începe în ianuarie și se termină în martie* /vs/ *sezonul de ploaie se termină în martie și începe în ianuarie* ; *după-amiază magazinul e deschis între 7 și 10* /vs/ *după amiază magazinul e deschis între 10 și 7*).) „ (Langacker 2008:502). Ordonarea și direcționalitatea cer serialitate la un anume nivel de procesare cognitivă. Un efort de procesare adițional apare atunci când o concepție încorporează căi naturale ce cer ca aceleași elemente să fie accesate în secvențe opuse. (Cum ar fi acesul mental al orașelor în ordinea dată de către direcționalitate și prin trasarea unei căi mentale între San Diego și Los Angeles) (Langacker 2008:502). Deasemenea, concepția mărimii are o direcționalitate inerentă. Ea începe de la originea sau absența valorii (Langacker 2008:503)

”*Eficiența de procesare tinde să se coreleze cu eficiența de codificare* (adică mai simplă) ce implică coalinierea căilor de conceptualizare naturale și, deseori, o codare mult mai încrezătoare în iconicitate (de exemplu activul : *X a spart pe Y* decât pasivul : *Y a fost spart de X*) „ (Langacker 2008:503). Un exemplul de *sprijin pe iconicitate în care exemplul 6.a încurajează inferența că evenimentele au avut loc în ordinea exprimată* : 6.a *Ea l-a criticat. El s-a dus la el în cameră și și-a lovit cainele* /vs/ *Ea l-a criticat. El era ajuns în cameră dupa ce și-a lovit câinele*.

B2.7.4. Posesivul (relație conceptuală)

Relația față de un punct de referință este esențială pentru fenomenul lingvistic al posesiei. De exemplu în *Fusta Zeldei*. În engleză ***zelda's*** *quilt* /vs/ română ***fusta*** *zeldei* sau ***Lincoln's*** *assassination* /vs/ ***asasinarea*** *lui Lincoln*. Inerenta asimetrie a relației de punct de acces = calea de

acces care duce de la R la T decât în direcția opusă. Relația de posesie e ireversibilă. *Posesorul este punctul de referință care dă acces mental la lucrul posedat*.

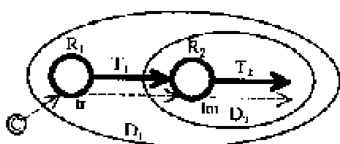


Fig.14.7 p. 518.

”Alte exemple: *băutura Zeldei, puricii pisicii, autobuzul nostru, judecata ei, locația magazinului, durerea mea de cap, atitudinea lui Sean, inteligența lor, povestea anului, asasinarea lui Lincoln, existența noastră, coperta colorată a broșurii, povestea anului, traiectoria glonțului. Ele au în comun faptul că* ***posesorul*** *funcționează ca un punct de referință care dă acces mental către entitatea* ***posedată****, ținta sa.* Relația este ireversibilă de la R la T” (Langacker 2008:505 sq). *„A identifica obiectele posedate prin referința la proprietarii lor este o strategie mai eficientă decât opusul său”*.

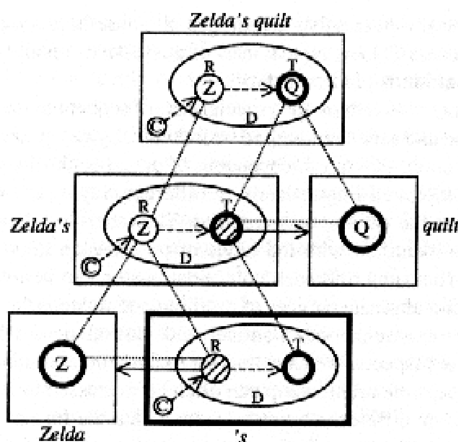


Fig.14.2 p.508.

Deseori în film planurile care încep cu un detaliu pentru a da acces către un traveling care dezvăluie ansamblul – frecvent la Jean Renoir – pornesc de la un R (punctul de acces) detaliu sau obiect posedat pentru a se îndrepta către un T care este ținta sau posesorul. O poziționare în chiasm între relația concepută (posesor/întreg -> posedat/partea) și relația topic exprimată (posedat/partea -> posesor/întreg).

”Această schemă coexistă cu orice număr de instanțieri convenționale caracterizate la nivele diferite de specificitate (incluzând multe expresii cu caracter de unități) (Langacker 2008:506). Unele sunt **prototip** cum ar fi relațiile de apartenență, relațiile de rudenie (fig 3.6 si 3.7)), relațiile de parte-întreg (fig 3.2). O parte e înțeleasă în relație cu un întreg; o relație de familie este (fiu, tată, matușă, bunic) în relație cu un individ de referință. De exemplu, putem recunoaște o coadă izolat, dar putem să o identificăm ca o coadă prin invocarea poziției sale în configurația întregului corp.” Pentru Langacker a identifica ceea ce e posedat în referința cu posesorii (***zelda****'s quilt*) este o strategie mai eficientă (Langacker 2008:506).

Noțiunile gramaticale au caracterizări semantice atât la nivelul schematic cât și la nivel de prototip (Langacker 2008:506). Valorile lor prototip sunt arhetipele conceptuale care reflectă

aspecte fundamentale ale experienței de zi cu zi (de exemplu: obiect fizic pentru nume); *Semnificația schematică consistă în abilități conceptuale nelegate de vreun conținut specific conceptual* (de exemplu: gruparea și reificarea). Aceste abilități se manifestă mai întâi în arhetipele corespondente, funcționând ca bază pentru înțelegerea lor, și apoi sunt extinse la altele mai puțin centrale (Langacker 2008:506). În **posesive** arhetipele de proprietate, legătura de sânge, relația parte-întreg funcționează ca valori prototip (Langacker 2008:506). *Abilitatea de a identifica punctul de referință aduce semnificația schematică*. *Relațiile de posesie, rudenie, parte-întreg conțin inerent în concepția lor relația cu un punct de referință*. Arhetipele au o direcționalitate stabilită. Concepția unei părți implică un acces secvențial la nivelurile de ierarhie parte-întreg cum ar fi R = corpul uman -> braț -> mână -> deget -> falangă T. *In posesie posesorul controlează posedatul : R=>T*. Asimetria relației, direcționalitatea cursului influenței este înțeleasă prin serialitatea evocării participanților, când conceptualizăm pe R și apoi pe T.

”Relațiile de punct de referință sunt un caz special de acces mental secvențial. R și T aparțin organizării conceptuale și sunt independente de fenomenul lingvistic; pot fi exploatate lingvistic de mai multe maniere în care fiecare expresie impune un construal particular conținutului conceptual. Relevanța lui R și T nu este de confundat cu proeminența impusă de construcțiile gramaticale. *Aceeași relație de punct de referință poate fi reflectată în multiple expresii ce implică alegeri alternative de profilare și de aliniere tr/lm*. De exemplul *zelda's quilt* (”fusta Zeldei”) poate fi exprimată verbal ca *zelda has a quilt* (”zelda are o fustă”`). Prima expresie profilează entitatea profilată iar cealaltă desemnează relația de posesie în sine”. (Langacker 2008:507)

Zelda are o fustă introduce / profilează o relație de posesie, pe care o introduce în discurs. ***Zelda`s quilt (Fusta Zeldei)*** presupune această relație și o invocă pentru a identifica referentul nominal. *„Zeld**ei**” este elementul nominal de ancorare*. Ca să distingi o instanță a unui tip (fusta) de o alta instanță a aceluiasi tip – maniera de a distinge o fustă de alte obiecte de acelasi tip – înseamnă să o identifici ca o instanță ce are loc în dominionul unui individ particular. Individualul trebuie să fie identificat. Aceasta este funcția posesorului nominal, Zelda, care poartă marca posesivului (în română genitivul). *Fusta Zeldei este identificată pentru scopuri discursive ca cea care este accesibila via Zelda* (printr-o relație de posesie sau de un alt tip indentificabilă în context) (Langacker 2008:507 fig 14.2 p.508)

B2.7.5. Posesia, locația și existența

”Noțiuni gramaticale (verb, nume, subiect, obiect, posesiv) sunt caracterizate la nivel semantic la nivel de prototip și la nivel schematic. Prototipul se bazează pe un arhetip conceptual experimental ancorat. Caracterizarea schematică invocă o abilitate cognitivă care este imanentă în arhetip. Proprietatea-apartenența (*ownership*), relația de familie și întreg/parte sunt **prototipe** pentru construcțiile posesive. Proprietatea este mai centrală. Este un arhetip conceptual (*adică un aspect fundamental al vieții cotidiene care este fundamental cognitiv și înteles ca un gestalt deși are o complexitate analitică*) „ (Langacker 2009:82). Posesia reflectă arhetipul proprietatea.

Descrierea schematică e în funcție de abilitatea de concepție a unui punct de referință. „**Abilitatea punctului de referință** reprezintă capacitatea noastră de a invoca o entitate concepută ca o modalitate de a stabili un contact mental cu o altă entitate, i.e. a accesa mental o entitate **via** o alta. Conceptualizatorul (C) mai întâi își direcționează atenția către entitatea care servește drept **punct de referință** (R). A ajunge la R evocă un set de entități asociate, colectiv numite **dominionul** său (D), dintre care una este **ținta** (T). O relație de punct de referință reprezintă o chestiune de acces mental secvențial, unde direcționarea atenției către R face posibilă apoi direcționarea atenției către T” (Langacker 2009:82)

.

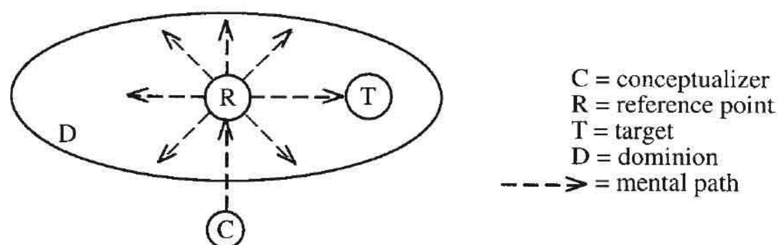
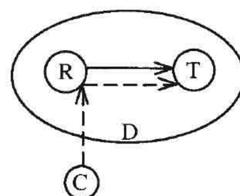


Figure 4.1

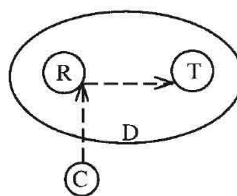
”Relația posesivă (posesor – posedat) este inerent asimetrică; conține o ireversibilitate tipică pentru relațiile de posesie. Posesorul, subiectul, topic și antecendent pronominal au o afinitate unul cu celălalt. Tr și lm (ca subiect și obiect) sunt puncte de referință evocate în timpul accesării mentale a relației profilate. „ (Langacker 2009:83).

R este un individ de referință (***zelda's*** *quilt,* ***Sally's*** *grandfather*). „*Numai în referință la Sally individul desemnat se califică ca și bunic. O parte este înțeleasă și concepută numai în relație cu întregul*. Accesarea unei persoane permite o cale de accesare mentală a obiectelor pe care le posedă sau le controlează. Sunt mai ușor de identificat obiectele posedate în relație cu posesorul decât invers. *Vedem lumea ca pe o serie de persoane care controlează / posedă portmonee, paturi, conturi bancare și nu ca pe o serie de obiecte de acest gen cu persoane atașate la ele (fiecare având o persoană atașată la el)* „ (Langacker 2009:83). „Posesorul (R) controlează posesia (T) fizic, social, experimental (*stiloul* ***meu***). Controlul activ al lui R este pe scenă (onstage) și obiectiv construit (este obiectul concepției). Activitatea lui C este concepută subiectiv și off-stage (un aspect al procesului de conceptualizare care nu este conceput) „.

(a) Possessive Prototype



(b) Possessive Schema



——> = access/control by R (physical, social, experiential)
– – –> = mental access by C

Figure 4.2

”*C își apropriază controlul exercitat de R asupra lui T ca să acceseze mental pe T (și trasează o cale mentală de la R la T). Calea subiectiv mentală a lui C este imanentă în concepția lui C a relației obiective: accesul mental secvențial – al conceptualiza întâi pe R și apoi pe T – este un aspect inerent în controlul exercitat de R asupra lui T.* „

Cazuri atipice în care rolul posesorului pe situația onstage este pasivă:

his age; the dog's enormous size; the applicant's nationality; the table's rough surface; my critics; the door's hinges; their situation; Kennedy's assassination; our very existence; the car's present location; her complexion; the year's most tragic event; the moon's average surface temperature.

Posesivele nominale funcționează ca elemente de ancorare (la evenimentul de vorbire și participanții săi) ca și demonstrativele și articolele (***sally's*** *friend ;* ***my*** *new car*). „*Caracteristic unei fraze nominale sau unei propoziții este ancorarea ca mod prin care vorbitorul și ascultătorul își coordonează referința mentală la lucruri și eventuri în discurs. Ancorarea este o modalitate gramaticalizată de a exprima statusul epistemic al unui obiect sau event în relația cu participanții*

și evenimentul de vorbire. „ (Langacker 2009:86). „Un nominal sau verb specifică numai un tip de obiect sau proces. O frază nominal sau finită specifică o instanță ancorată a unui tip de obiect sau proces. Domeniul de instanțiere este spațiul (instanța ocupă o locație particulară) pentru obiect și timpul pentru procese” (Langacker 2009:87-88).

Ancorarea este realizată cu ajutorul **articolului definit** – presupune o referință mentală coordonată – sau cu ajutorul demonstrativelor – stabilește referința mentală coordonată. Ancorarea poate fi făcută cu ajutorul indicării :

Acesta (→) (This one).

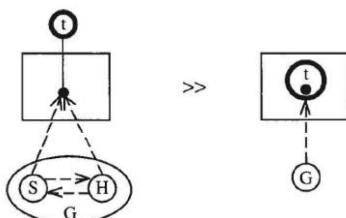


Figure 4.4

(Langacker 2009:87)

O instanță specifică a unui tip poate fi identificată ca una controlată de un individ de referință particular

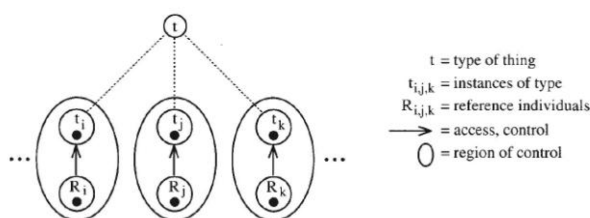


Figure 4.5

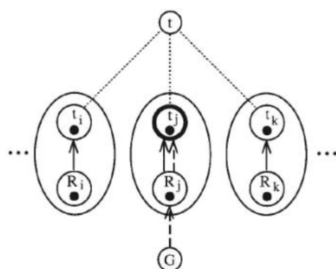


Figure 4.6

Statusul de tr – proeminența focală primară – poate fi dată R sau T. *Jerry's house* sau *Jerry has a house*.

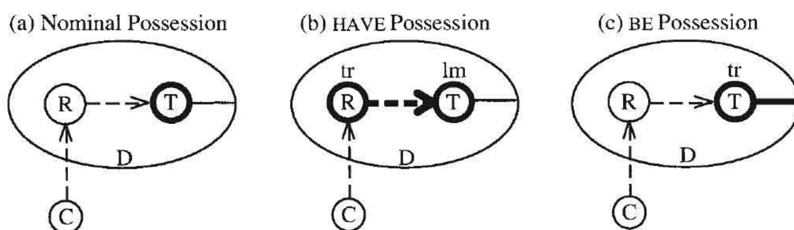


Figure 4.7

Posesivele propoziționale profilează relația de posesie mai degrabă decât entitatea posedată (T) (Langacker 2009:89). R controlează pe T sau T se află în dominion R. Din punct de vedere morfologic ***'s*** posesiv indică o relație de posesie în care R și T sunt schematic evocate și profilează pe T.

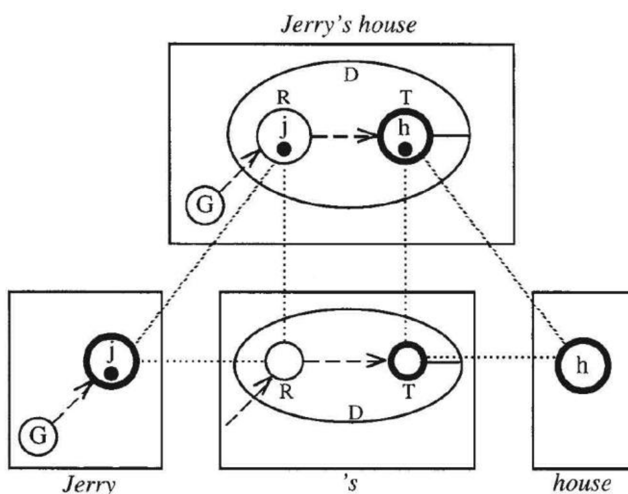


Figure 4.8

Există limbi în care nu există un marker explicit exprimat ci doar *o juxtapunere a nominalului posesiv și a numelui posedat : Jerry house.*

(3) *g huan kii* (art Juan house) 'Juan's house' [Tohono O'odham]

Relația de punct de referință este o funcție a semnificației construite care apare la nivelul compozițional (Langacker 2009:90). *Casa are un posesor sau un ocupant.*

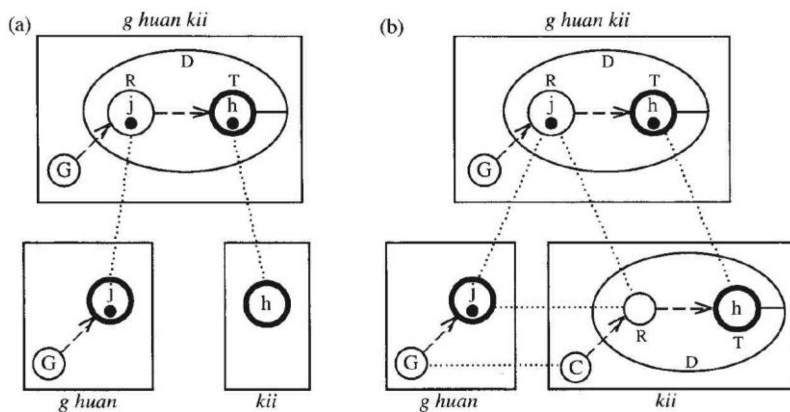


Figure 4.9

- **Posesivele cu a avea (*have*)** (Langacker 2009:91)

(4) *Pam kii-' yta.* (he house-have) 'He has a house.' [Hopi]

O instanță actuală sau virtuală a unui tip (Langacker 2009:92). **Distincția actual /vs/ virtual** ține de spațiul mental ocupat de referentul nominal. *Fauconnier (1985) un referent virtual aparține unui spațiu dorință și nu corespunde unui individ actual. Este conjurat pentru a caracteriza această dorință. Dar poate fi un referent în discurs*

(6) a. *He wants to marry* ***a Norwegian***. ***She*** *is tall and blonde.* [specific/actual]

b. *He wants to marry* ***a Norwegian****.* ***She*** *has to be tall and blonde.* [non-specific/virtual]

”*Un nominal definit poate desemna o entitate virtuală. Sunt instanțe virtuale ale tipului lor identificate prin rolul lor într-un scenariu sau model cognitiv idealizat. Rolul poate fi instanțiat de un individ specific, dar rolul per se este o instanță imaginată a tipului și există numai în spațiul mental care reprezintă scenariul sau modelul*. „

(7) a. *The most important consideration in buying a car is* ***the engine****.*

b. ***The winner*** *will receive a very nice trophy.*

c. *In this corporation,* ***the president*** *keeps getting younger.*

Indefinite nominals au o virtualiate intrinsecă care nu există în nominale definite (Langacker 2009:95). Intrinsec are o virtualitate provizională.

• **Posesivele cu a fi (*be*)** (Langacker 2009:98).

Exprimarea posesiei are loc cu ajutorul unor propoziții locative sau existențiale.

(12) a. *U menja kniga.* (at me [is] book) 'I have a book.' [Russian]

b. *Est Johanni liber.* 'John has a book.' [Latin]

Locația și existența sunt definite în relația cu un domeniu (spațiul). A trata predicația de existență ca o specificare locativă schematică, generalizată.

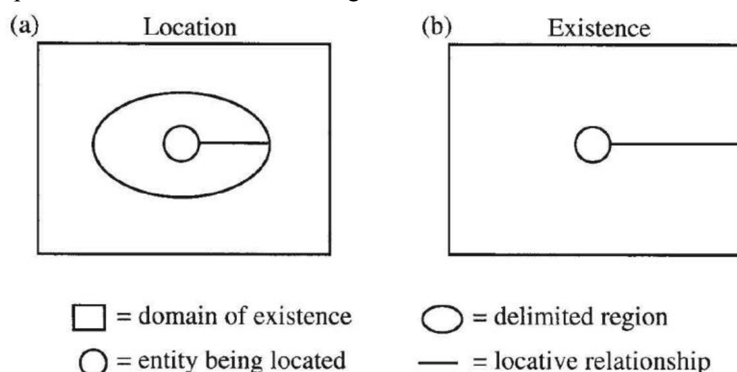


Figure 4.13

”Tipic o **expresie locativă** identifică o regiune delimitată unde poate fi găsită o entitate prin invocarea unui obiect de referință. Obiectul de referință funcționează ca un lm spațial care specifică un domeniu de căutare. De exemplu, prepozițiile „deasupra”, „pe lângă” sau „în” delimitează o țintă a căutării (T) în domeniul de căutare (D) definit în relația cu un obiect de referință (R) (la „în” domeniul de căutare și obiectul de referință sunt coextensive). Relația profilată de o prepoziție sau postpoziție esta aceea a unui T care ocupă o locație accesibilă via R. T este trajector și R este landmark. *R este invocat ca punct de referință pentru a ancora domeniul de căutare*. „

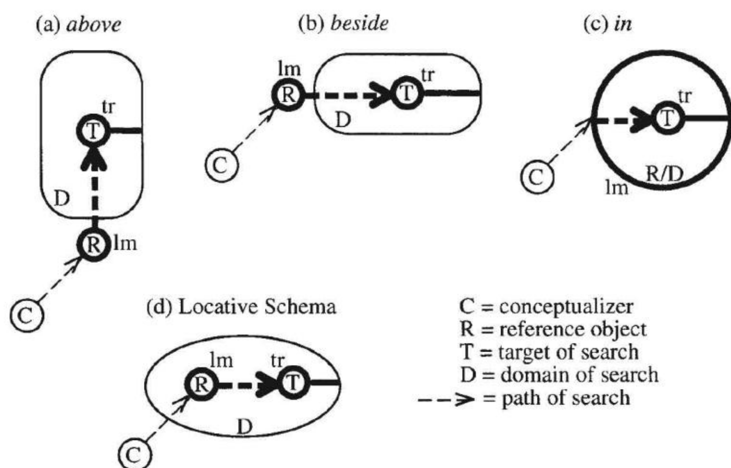


Figure 4.14

(Langacker 2009:100)

Relație între construcțiile posesive și cele locale / existențiale. Structurile cu „a avea" sunt agentive mai degrabă decât locative. Pentru posesivele cu „a fi" ele au o sursă locativă / existențială indicată. Elementul locativ din expresia sursă poate să aibe o serie de sensuri originare de tipul „la" / at; „de la" / from; „către" / to; sau „cu„ / with iar pentru elementul verbal o posibilă sursă poate fi un predicat de postură de genul „a sta așezat" / sit ; „a ședea" / stand / sau „a fi întins" / lie (Langacker 2009:103).

"***Posesivele și locativele împărtășesc o caracterizare conceptuală abstractă comună bazată pe abilitatea de a identifica punctul de referință.*** Deși sunt ancorate în diferite arhetipe conceptuale, reflectate în valorile lor prototipice, fiecare arhetip încorporează o relație de punct de referință – imanentă – care poate fi tot ceea ce rămâne pe timp ce construcțiile sunt extinse la o serie de utilizări non prototipice. Acest lucru comun abstract este legătura *care permite ca structurile / construcțiile locative să fie utilizate pentru posesie și invers*" [259] . (Langacker 2009:103). „Predicatele de tip *a avea* derivă din verbe agentive de tipul *a ține*, *a duce* sau *to get*. ***Atenuarea agentivității apare în posesiv ca posibilitatea de control sau de interacțiune. Controlul posesorului nu e limitat la o acțiune fizică. O atenuare a controlului fizic (poate fi experimentator).*** „

(16) a. *I have an electric toothbrush.*
b. *She has several dogs.*
c. *Jones has a very good job.*
d. *My brother has frequent headaches.*
e. *We have a lot of earthquakes in California.*
f. *Sherridan has brown eyes.*
g. *Their house has four bedrooms.*

"Caracterizarea schematică în care C trasează un traseu mental de la R la T este imanent comună. *Interpretat spațial, dominionul lui R este domeniul locativ de căutare*. (Langacker 2009:105). *R este tr și T este lm, dar în locative T este trajector*." „Atunci când o locație funcționează ca și un punct de referință pentru o căutare spațială este natural, dacă nu și o consecință automată ca funcțiile punctului de referință și ale dominionului (i.e. domeniul de căutare) să

---

[259] While they are grounded in different conceptual archetypes, reflected in their prototypical values, each archetype incorporates a reference point relationship – immanent within it – which may be all that remains as the constructions are extended to a wide range of non-prototypical uses. This abstract commonality is the link permitting locative constructions to be used for possession, and conversely. (Langacker 2009:103).

colapseze. Regiunea delimitată la care o locație permite un acces mental, pentru a descoperi o țintă, este cel mai ușor identificată cu acea locație însăși”.

(13) a. *Wˇ o yˇ ou shū.* (I have book) ‘I have a book.’ [Mandarin]
b. *Zhūo-shang yˇ ou shū.* ‘The table has a book [on it].’ / ‘There is a book on the table.’

Predicatele de tip „a fi” și construcțiile locative / existențiale pot fi apropiate pentru un uz posesiv. Domeniul de existență este echivalat cu dominionul lui R. „Locația într-o regiune spațială ancorată de către un landmark constituie domeniul sursă proiectat metaforic pe domeniul țintă al cuiva fiind în zona de control al unui posesor. Interpretarea metonimică are de a face cu corelarea dintre proximitatea spațială și posibilitatea de acces sau control. Suntem capabili să utilizăm sau să experimentăm ceva general în virtutea proximității față de noi. A trece apoi la o valoare posesivă este întărirea unei inferențe pragmatice” [260] .

”*Be* predicate este un predicat de postură. *Estar* din spaniolă este derivat de la stare / „a sta” din latină. *O relație construită obiectiv este subiectivizată care era imanentă (inerentă în concepția sa). De la ceva care stă undeva rămâne doar a fi într-un loc. Prin abstractizarea de la locația spațială la spațiu fizic se ajunge la predicatul de existență*. „

B2.7.6. Anafora pronominală

Posesia este un exemplu de relație de punct de referință în care punctul de referință R joacă un rol în identificarea referentului nominal și ajută la determinarea utilizării **articolului definit**, *care implică faptul că numai o instanță a tipului specificată este accesibilă în spațiul de discurs curent*. Relația de punct de referință oferă un domeniu de aplicare al interpretării unde o instanță profilată are unicitatea contextuală cerută. (Langacker 2008:508 sq)

Exemplu: (8) *I really like **Zelda's quilt**. **The pattern** is neat and **the colors** are striking.*

”Prima frază introduce *quilt* în discurs și îl stabilește ca topic. A doua frază e interpretată în funcție de prima. *Quilt* este punctul de referință pentru *the pattern* și *the colours,* dominionul sau fiind domeniul imediat de aplicare (*immediate scope*) pentru acest scop. Şi pentru că un *quilt* are doar un pattern şi un singur set de culori atunci *în acest domeniu de aplicare referenții nominali sunt unicele instanțe ale tipurilor lor*” (Langacker 2008:508).

***Anafora pronominală** este deasemenea un fenomen de punct de referință unde R = antecendent nominal și T = pronumele. T este accesat mental via R în sensul în care antecedentul determină referința pronumelui*. Indeterminarea în anaforă (Langacker 2009 :57 sq)

It se referă la un element din dominionul *quilt*-ului ; ca ceva asociat cu *quilt* (deci mental accesibil prin el) și acest element este punctul de referință – din toate elementele dominionului R însuși este cel mai usor accesibil = amândouă sunt **coreferențiale**.

Exemplu: (9) ***Zelda's quilt** is beautiful. Everyone likes **it**.*

În 8 si 9, R permite accesul la T in termeni de conținut și de expresie. „*La nivel de conținut **dominionul lui R conține entitățile mental asociate lui R fie prin cunoștințe stabilite (convenționale) fie printr-o situație concepută în care ele figurează (cunoașterea noastră***

[260] Location in a spatial region anchored by a landmark constitutes the source domain,projected metaphorically onto the target domain of something being within a possessor's sphere of control. The metonymic interpretation hinges on the correlation between spatial proximity and the possibility of access or control: it is generally by virtue of something being close to us spatially that we are able to use it or experience it. Shifting to a primarily possessive value is then a matter of the strengthening of pragmatic inference. (Langacker 2009:105)

***standard a quilt amorsează să ne gândim la pattern și culori și quiltul în sine)**. La nivelul expresiei* dominionul lui R este acea porțiune a desfășurării discursului în care R este suficient de proeminent ca să se impună ca bază a interpretării” (Langacker 2008:509). (nominalul dintr-o fraza)

”*Probabilitatea ca un nominal să fie invocat ca un punct de referință depinde de proeminența sa și probabilitatea ca un element să fie inclus în dominionul său depinde de apropierea relației lor conceptuale* (*closenes of their conceptual connection*) – factorii care contribuie la proeminența nominalului sunt: profilarea, status de traiector, proeminența în discurs și rolul ca și Conceptualizator. Pronumele anaforic poate face referință la un referent care poate fi identificat metonimic (nu este explicit menționat, dar este evident din contextul de discurs) „

(20) ***Donburi****-ga detekita node, suguni* ***sore****-o tabeta.*

bowl-s served since instantly it-o ate

‘As soon as the bowl was served, I ate it [the food].’

(Langacker 2009:58)

Sau când pronumele este *it* care este indeterminat și nu se poate identifica referentul nominal la care se face trimitere. De exemplu o adolescentă căreia i se interzice să iasă seara la film și spune: *It s not fair!* (așa ceva nu e cinstit)

Relațiile cele mai apropiate conceptual au loc între elementele unei fraze (reflectat în organizarea gramaticală). Relația tr /vs/ lm într-o relație profilată. De exemplu în (10) *In **his** private office **the president** was admiring **himself***. Configurația prototip pentru pronumele reflexive.

”*Zelda’s quilt* este proeminent ca fiind traiector în processul profilat din fraza sa și este topic de discurs. Relatia *topic este o conectare conceptuala între Zelda’s quilt și elementele din a doua frază*. „ (Langacker 2008:509).

Conectările conceptuale mai puternice sunt reflectate în organizarea gramaticală... posibil cea mai puternică conectare conceptuală este cea stabilită între Tr și Lm într-o relație profilată = configurație prototip. Dar pentru că o legatură gramaticală reprezintă deasemenea o conectare conceptuală, atunci coreferința este în general posibilă între elemente a căror asociere gramaticală este numai indirectă (Langacker 2008:509).

Exemplu (10) *In **his** private office **the president** was admiring **himself***.

”Relația anaforică are o direcționalitate (nominalul antecedent are prioritatea conceptuală; antecedentul trebuie să precedeze pronumele în calea naturală de acces mental) „ (de exemplu : ordinea de prezentare, lanț de relații de elaborare, de la conceptualizator la concepție) (Langacker 2008:510). „Un lanț de relații elaborative se stabilește în cazul căii de acces naturale dintre Conceptualizatori și concepțiile lor. Antecedentul are o prioritate conceptuală; ordinea prezentării este o cale relevantă și conceptualizatorul precede. „ (Langacker 2008:510).

”În *relația anaforică nominalul antecedent oferă acces mental către pronume în sensul în care îi determină referința. Ca pronumele să se afle în dominionul nominalului depinde de proeminența și de apropierea stabilită de relația lor conceptuală. Acestea sunt determinate de mai mulți factori fiecare implicând precedența dea lungul unei căi naturale*” (Langacker 2008:512)

B2.8. Tăietura de montaj *(sutura lui Oudart)*

B2.8.1. Tăietura de montaj ca sutură (Oudart)

Sutura I

Teoria suturii încearcă să explice cum o separare dintre părți diferite cadrate ale filmului poate fi depășită pentru a articula o expresie filmică coerentă, unificată (Branigan 2006:134 sq). Exemplul este de la Jean-Pierre Oudart din *The General* (Buster Keaton, 1926) [1:05 :52 – 1:06 :12]. Oudart face analiza a două planuri din filmul lui Keaton. Primul plan este împărțit în trei

cadre atenționale care dezvăluie, într-o primă etapă, apariția soldaților din fundalul imaginii, din spatele copacilor, și, în a doua etapă, apariția soldaților din afara cadrului în prim planul imaginii. Planul doi reprezintă în contra plan locul de a unde a fost cadrat primul plan.



Experiența cinematografică a spectatorului în fața tăieturii de montaj e segmentată de Oudart în câteva etape succesive ce pornesc de la o experiență senzorială și ajung la o descoperire intelectuală:

1.experiența unei *fotografii animate*.

2.experiența descoperirii *cinema* – soldați au fost „ascunși” de cameră.

3.experiența unei încântări în „ireal” (*unreal*) al spațiului filmic și adâncimea de câmp.

4.experiența descoperirii „*cadrului*” – un spațiu care nu a fost vizibil a fost ascuns.

5.experiența (imaginarea) unui *Absent localizat* „acolo unde e camera” în spațiul non vizibil, ascuns.

6.experiența a „*Sumei semnificante*”; semnificația evenimentului filmat; cinema este un discurs închis.

7.experiența „*prezenței care bântuie” a Absentului* din spațiul nevăzut, ascuns în relația cu imaginea.

8.*experiența a celui Absent în planul B*. Planul B oferă o sutură care închide lacuna cu planul A prin „abolirea celui Absent și resurecția lui în altcineva”.

9.experiența în planul B a ceea ce era *anticipat* de planul A și experimentează ca *amintire* ceea ce era prezent în planul A; timpul simultan e simțit prospectiv și retrospectiv.

Prin filtrul lui Branigan putem identifica în aceste etape 5 grupe: non-cadrat (1), necadrat (unframed) (2,3), cadrat (4-6), decadrat (7), recadrat (8,9). Astfel o scenă se ridică la climax = 6 și apoi recade la o rezoluție temporară. Sentimentul timpului care e dublu intangibil în 9 este asimilat cu o pierdere graduală a prezenței spațiale din 4 care primește o infuzie de prezență a absenței din 5 (ceva, un lucru intangibil, lipsind din ceea ce se vede). În planul A inocența fotografiei din 1 și din imaginea de film 2 precum și încântarea din 3 (cinefilia) sunt erodate pentru ca prezența absenței să devină obsedantă în 7 (cinefilia) astfel încât cere un nou plan B în 8 care însă doar calmează temporar sentimentele de anxietate datorate pierderii și absenței (Branigan 2006:136-7).

Perspectiva lui Oudart este lacaniană (inconștientul este structurat ca limbaj și limbajul interacționează cu Suma semnificantă; cel Absent este ca un personaj diegetic pus de imaginația spectatorului acolo). Un sentiment al incompletitudinii este inerent imaginii iar spațiul filmic este marcat de o ambiguitate esențială (Branigan 2006:137).

- Cel absent a fost definit drept camera de filmat și metaforic ideologia (Dayan, 1974). Comentarii la Grodal (1997:83).
- **Sutura** la Kaja Silverman (1983) este un proces semiotic cu consecințe psihologice care conferă subiectivitate spectatorilor (Branigan 2006:138). La Silverman sutura funcționează ca să țină limitele containerelor (conștiință/inconștient; sine/celălalt; film ficțiune/lume reală; personaj/autor; personaj/personaj; plan/contra-plan) și să creeze unitate și coerență ascunzând „tăietura" („fiecare aserție pozitivă cinematic reprezintă o conversie imaginară a unei întregi serii de aserții negative"). Seriile de opoziții (sintagmatic/paradigmatic, prezența/absența, pozitiv/negativ) marchează construcția diferenței în sine, o linie de demarcare care este gestul fondator al semnificației (Branigan 2006:139).
- Zizek (2001) vorbește de sutură și de „interfață" atunci când cele două planuri sunt în unul singur. Sutura este și exteriorul exclus care lasă urme înăuntru.
- Bonitzer (1974 / 2000) discută despre anti-sutură, *decadrage,* adică nu atât unghiul de cameră excentric (oblic sau paradoxal) ci poziția camerei care este doar parțial sau deloc motivată și care întrerupe narațiunea prin ascunderea a ceva de interes (Branigan 2006:142) (exemple din Dreyer, Bresson, Antonioni, Duras, Eustache, Straub & Huillet). O „scenografie de lacune" care creează „un suspens non-narativ", „o tensiune de la plan la plan pe care povestea nu o elimină" „ironic și sadist" ca o regulă a frustrării pentru spectator și desfigurant pentru modele ... cadrul ca o margine de tăiere care împinge ceea ce e viu afară la periferie dincolo de cadru ... o privire care se încântă cu sterilitatea punctului său de vedere (din Bonitzer, apud Branigan 2006:139). Ceva uman a fost pierdut și extras, desfigurat.
- Heath (1981) vorbeste despre relatia de opoziție dintre încadrare (*containment*) și dispersie (*dispersion*).
  a. Încadrarea este imaginară, semnificată și stabilă
  b. Dispersia este simbolică, semnificantă și fluidă
- Cubbit (2004:49) asociază tăietura de montaj cu o formă de acțiune de sens retrogradă (un fel de *ruckgestaltung*, o constituire a unui gestalt post percepția stimuli) ce produce tranziția de la senzația mișcării la percepția obiectului cinematic ("practica elementară a tăieturii convertește jocul pixelilor în obiecte, lumi și identități"). Astfel, spune autorul englez, „tăietura transformă senzația în percepție într-o ordonare retrospectivă a fluxului crud, indiferențiat (și mecanic) în obiecte identificate. Prin cadrare, compoziție și montaj, tăietura face distincția între gestaltul întreg al figurilor delimitate de durata delimitată a efervescenței fotonilor. Identificarea conținutului imaginii ca și compoziție, figură și durată unifică și multiplică „germinarea" mișcării pure a imaginii indicând de o manieră indexicală ceea ce mișcă". Deși limbajul lui Cubbit este metaforic-obscur totuși putem decela în aceste afirmații o filiație cognitivă și o moștenire a reflecției suturii dintre cadrele cinematografice.

Sutura II

Sutura operează prin creearea unui decalaj și apoi prin umplerea sa ("implicând un spațiu imaginar care este arătat imediat în planul secund" Bordwell 1985:111). „*"Suma semnificantă" deseori precedă, ca o ipoteză, percepția obiectului"* (Bordwell 1985:112). La Oudart (1969) sutura este ceea ce anulează "golul" (la *beance*) instaurată de către poziționarea unei "absențe" (une *absence*) în relația câmp vizual prezent (al planului) față de câmpul vizual absent (v Aumont 2008b:174). Pentru Oudart sensul (semnificatul) nu apare din suma semnificantă a unei imagini ci din *relația dintre 2 imagini*.

În filmul narativ, spectatorul oscilează între *încadrare* și *dispersie*. Sutura repoziționează continuu spectatorul în relația imaginară cu filmul. Procesul suturii desemnează oscilația dintre recunoașterea graduală a spectatorului că se află în fața unei imagini ca semnificant (ca parte a unei relații simbolice – adică o absență, o lipsă) și înlocuirea acestei imagini astfel percepută cu o altă imagine care temporar inhibă această absență sau lipsă (și restabilește relația imaginară a spectatorului cu filmul). Sutura desemnează un proces ce mediază între simbolic și imaginar. Oscilația are loc la spectator care introduce absența într-o imagine (un plan) pentru a motiva tăietura de montaj către următorul plan sau imagine. "Articularea lanțului semnificant al imaginilor, al lanțului de imagini ca fiind semnificant lucrează nu de la imagine la imagine ci de la imagine la imagine prin absența pe care subiectul o constituie sau o poziționează / pozează" [261] (Heath 1981:88; Buckland 2000:152).

Pentru Branigan o *tăietura între planuri nu "semnifică" în general nimic. Ea este "un catalizator pentru ca noi să începem să generăm ipoteze utilizând anumite strategii* (Branigan 1992:48).

Tăietura de montaj, sutura în termenii lui Oudart poate fi tradusă în GC. Absentul este o poziție off-cadru reprezentată schematic ca e-site. Schemele arhetip de *model de scenă*, *modelul de eveniment tip* și *aranjamentul de vizionare* (Langacker 2008:356-357) presupun implicit prezența unei subiectivități situate off-cadru ce coincide cu poziția camerei, obiectul localizat topologic în poziția camerei și poziția în dispozitivul de vizionare a spectatorului. Ea este percepută ca o tensiune creată de o absență în planul cinematografic A. Ea poate fi pusă în relație cu un e-site ce definește abstract conceptualizatorul în interiorul scenei de vizualizat/conceput. *Această tensiune are un aspect simțit (de feeling), adică nu are numai o dimensiune cognitivă si și una afectivă.* Planul B va elabora ceea ce este prezent cognitiv în schema arhetip, dar va și concretiza și nuanța ceea ce este resimțit ca tensiune afectivă creată de o absență. Poziționarea scopică a spectatorului în poziția subiectivității / conceptualizatorului inerentă în schemele arhetip face mai pregnantă tensiunea datorată non profilării imediate a conceptualizatorului decât în expresiile verbale, lingvistice. Tensiunea poate fi reprezentată și sub forma schemei arhetip numită *ciclul de control* care stipulează că tensiunea generată de non controlul unui element aflat în zona de influență cognitivă a actorului sau agentului cognitiv: „ În faza inițială de bază un **actor** (A) (conceput într-un sens larg al termenului) controlează o mulțime de entități (cercurile mici) care colectiv îi constituie ceea ce se numește **dominionul** său (D). În faza următoare o țintă (T) intră în **câmpul** sau aria de interacțiune potențială (F) a actorului. Acest lucru creează o stare de tensiune pentru că actorul trebuie să interacționeze cu ținta de o manieră oarecare. Modul tipic de a se ocupa de țintă este de a o aduce într-un fel sau altul sub controlul actorului, adică de exercita o forță (săgeata dublă) care are ca rezultat includerea țintei în dominionul actorului. Rezultatul acestei acțiuni este o situație modificată care este din nou statică (o stare de relaxare)" (Langacker 2009 :130).

B2.8.2. Tensiunea tăieturii de montaj

O acțiune sau un eveniment au o structură narativă (de început, mijloc și final) și poate fi descrisă ca o propoziție. Coincidența sau non coincidența dintre limita unei acțiuni și tăietura de montaj poate crea o tensiune sau nu. Pentru John M.Carroll limita dintre două propozitii este considerată o limită majoră. Tensiunea maximă este creată atunci când nu este decât puțin sau deloc coincidență între tăietura de montaj și limita dintre acțiuni și zero tensiune atunci când limita planului coincide cu limita acțiunii (*Toward a Structural Psychology of Cinema*, 1980:200-3; in Buckland 2000:139).

[261] „The articulation of the signifying chain of images, of the chain of images as signifying, works not from image to image but from image to image through the absence that the subject constitutes [or poses]" (Heath 1981:88; Buckland 2000:152).

B2.8.3. O scenă în continuu sau în discontinuu impusă de montaj

"Un studiu a descoperit că spectatorii au memorii mai bune pentru scenele statice filmate cu o cameră în mișcare față de două planuri ce ilustrează începutul și finalul unei mișcări de cameră. Nu au fost diferențe semnificative între rezultatele obținute pentru o cameră statică versus o cameră în mișcare, dar spectatorii au fost mai puțin preciși atunci când au văzut o tăietură de montaj. Această slăbire a exactitudinii a fost găsită aproape în întregime la momentul care a urmat imediat tăieturii de montaj ceea ce sugerează destul de puternic că *tăietura în sine momentan a dezorientat spectatorii*. Altfel, deși sistemul perceptual poate să gestioneze tăieturile într-un film, aceste tăieturi au anumite costuri. Ne întrebăm în acest contexte dacă aceste costuri ar fi la fel de evidente în cazul unei scene mai lungi. O rațiune pentru care regizorii operează mai multe tăieturi de montaj provine din dorința de a menține interesul vizual. E probabil că spectatorii ar pierde interesul într-o scenă fără tăieturi iar memorizarea unei asemenea scene ar fi mai proastă decât a unei scene cu tăieturi de montaj".

http://scienceblogs.com/cognitivedaily/2009/07/cuts_in_movies_and_their_impac_1.php [262]

Garsoffky, B., Huff, M., & Schwan, S. (2007). Changing viewpoints during dynamic events Perception, 36 (3), 366-374 DOI: 10.1068/p5645

*B2.9. Montajul în continuitate (*Continuity editing*)*

Montajul în continuitate (Bordwell, 210 sq) este un șablon de asigurare a unei narațiuni continue fără punerea în emfază a trăsăturilor stilistice în detrimentul continuității și coerenței cognitive a narațiunii și a diegezei. Pentru a asigura continuitatea narativă câțiva parametrii sunt exploatați:

- grafica e similară;
- figurile profilate sunt balansate și simetric dispuse în cadru;
- lumina rămâne constantă;
- acțiunea ocupă locul central al cadrului;
- ritmul tăieturii de montaj este dependent de distanța camerei de figuri: cadrul general sau de situare cu timp pe ecran mai lung, apoi cadru mediu și apoi prim plan are alocat cel mai scurt timp (Bordwell 1986:210).

Sistemul de 180° : (Bordwell 1986:215; 1985:110) : Camera este situată pentru a păstra linia de 180°. Ea asigură un spațiu comun de la plan la plan și asigură o direcție de deplasare constantă pe ecran. Un **shot/reverse-shot** utilizează *indici redundanți*: umerii personajelor aflate în prim plan, corpurile sunt complementar poziționate, precum direcția privirii care creează axa de 180°. Reprezentarea spațială este presupusă a fi adecvată pentru scopul său narativ (numai când indicii devin inconsistenți atunci spectatorul începe să observe intervențiile narative) (Bordwell 1985:113). *Establishing shot / breakdown / reestablishing shot* (Bordwell 1986:213). Cu ajutorul unui plan de situare + plan/contra-plan spectatorul construiește o unitate semnificativă prin *integrarea indiciilor într-o hartă a locației (facilitată de către planul de situare* = **establishing shot**) (Bordwell 1985:113 citează pe Hochberg "harta este mai degrabă o codificare selectivă și o înmagazinare a elementelor spațiale proeminente").

- Sunetul diegetic cu bleed

Alte elemente de continuitate: legătura în acțiune (mișcarea personaj începe în A și se continuă, după tăietură, în B), **shot /vs/ reverse shot**, **eyeline matches, crosscutting** (alternează planuri dintr-o linie de acțiune și planuri din alta), (Bordwell 1986:217). Pentru a oblitera

262 Garsoffky, B., Huff, M., & Schwan, S. (2007). Changing viewpoints during dynamic events Perception, 36 (3), 366-374 DOI: 10.1068/p5645

brutalitatea tăieturii sunt utilizate o serie de tehnici. Una din ele este potrivirea (*match*). Potrivirea în acțiune sau potrivirea în axul unghiului de filmare. O altă tehnică este suprapunerea (*bleed*) sonoră.

Analytical cut (detaliu dintr-un plan) "tăieturile analitice controlează atenția noastră" (Bordwell 1986:215; 1985:111). **Camera analitică**, 8 personaje_în jurul mesei. John Ford, *Stagecoach* (1939) [25:33; 26:25] și scena secundă, analizată de Nick Browne și rezumată de Aumont 2008:108-112. [27:58 sq]. Scena mesei în trei din *His Girl Friday* (Hawks, 1940).

• **Cheat cut** (Bordwell 1986:217) = modificarea punerii în scenă de la plan la plan.

• **Saltul peste axă**. Trecerea peste linie are loc cu ajutorul unui plan intermediar luat în axul liniei de 180° (ex: urmărirea de mașini) (Bordwell 1986:217). (Bordwell 2008:242 sq). Cu un plan în linia axei (George Miller, *The Road Warrior – Mad Max*).

• **Single shot** = plan dedicat unui personaj.

Alte formule de continuitate. (Bordwell 2008:238). Continuitatea spațială cu schimbări de axă de 180° (cu personajele așezate la masă). Continuitate spațială fără plan de situare, din poziția corporală și direcția privirii, cu ajutorul unor *cheat cuts* și cu *point of view cutting* (Hitchcock, *Rear Window*) (Bordwell 2008:240). Și o tăietura ***wipe-by cut*** în care ceva/cineva trece prin fața camerei în prim plan blurat ceea ce permite tăietura.

Exemplu *Jaws* (Spielberg, 1975) (Bordwell 2006:128); *Reservoir Dogs* (Tarantino, 1992) scena de la masă în prologul filmului (și exemplu de continuitate intensă).

Exemplu educativ:
Filmmaking Tutorial_ 180 Degree Rule and Other Shot Sequence Tips
http://www.youtube.com/watch?v=YI9HDVuCllk&feature=related
Exemplu:

1.**Chabris & Simons, *Movie Perception Test*** – *Conversation*. Exemplu de dialog față în față prototip. Un cadru de situare al celor două personaje urmat de o suită de planuri plan / contra-plan over the shoulder. In



2.**Alfred Hitchcock, *Psycho*** (1960), (34 :41 sq – 38 :16 – **40 :28** – 42 :33) (Arbogast 1 :07 :34 sq – 1 :09 :47). Exemplul ilustrează cum Hitchcock realizează același tip de dialog pornind tot de la un plan American de situare a personajelor. Gradual Hitchcock introduce asociera păsării de pradă cu figura lui Norman Bates.



3.**John Huston, *The Maltese Falcon*** (1941). Prima scenă din film ilustrează șablonul tipic al sistemului de continuitate care utilizează: privirea deictică, axa de 180, sunetul diegetic cu bleed și *match on action*. (Bordwell 1986:210-216).





4.**Alfred Hitchcock,** ***Strangers on a Train*** (1951), scena de la început în tren și bricheta ascunsă și apoi pusă în prim plan (02 :01 sq). O scenă mai compusă la Hitchcock în care bricheta care va fi uitată este afișată în cadrul 7 și apoi „ascunsă" în cadrul 8 (din montajul de mai jos).



5.V la **Robert Bresson (*Au hasard Balthasar***, 1966) un dialog în linie – 2 personaje pe bancă – cu privirea off-cadru în revers (chiasm) [1 :18 :15 – 1 :20 :00]. Dialog static cu salt peste ax care schimă poziția în cadru a personajelor.



6.**Alain Resnais, *Hiroshima mon amour***, 1959, dialogul privirilor [1 :21 :19 – 1 :23 :38] . Dialog de priviri ale unor personaje ce, diegetic, nu stau la aceeași masă, dar au o apropiere de similaritate de cadrare și tratament cinematografic din care rezultă o paradoxală apropiere.



7.**Cristopher Nolan, *Batman*** (2008) [1:27:48 – dialogul interogatoriu). Prima parte a dialogului stabilește axa de 180 și o poziționare coerentă spațial a personajelor. În momentul în care Joker îi indică lui Batman similaritatea de artificiu (amândoi sunt măști teatrale) camera face un salt peste axa de 180 și inversează în chiasm poziția protagoniștilor în cadru.



Continuitatea temporală

Ordinea, frecvența și durata în timp / secvența cronologică și « unul la unul » frecvența event, durata => **plot time = story time** + sound din story (diegetic ; din poveste) este un indicator de continuitate temporală, mai ales când au loc "*bleeds*" peste fiecare tăietură de montaj., (Bordwell 1986:218) + match on action.

Stilul de continuitate utilizează timpul pentru scopuri narative : „așteptarea prezentării evenimentelor din poveste în ordinea lor cronologică ; așteptarea ca montajul să respecte frecvența evenimentelor din poveste și așteptarea ca elipsele să taie ceea ce este irelevant". (Bordwell 1986:219-20). Fabe menționează că atunci când tăieturile de montaj nu sunt tehnic continue ele totuși sunt motivate de povestire (plot) sau o replică de dialog și devin astfel „invizibile" (Fabe 2004:70). Elipsa temporală (cu cadre goale și tăieturi către altceva (*cutaways*) (în care nu e nevoie să conștientizezi trecerea timpului sau dimpotrivă) (Bordwell 1986:219) sau *montage sequence* (tot pentru o elipsă unde apar scurte informații sau părți dintr-un proces mai mare – un oraș care se trezește dimineața - , titluri informative, *newsreel footage*, titluri de ziar pentru a comprima un număr mare de acțiuni - din poveste - în câteva momente din povestire).

*B2.10. Montajul în continuitate intensă (*Intensified continuity*)*

Şablonul montajului în continuitate al narațiunii clasice Hollywood a fost modificat cu începere din anii 70-80 prin o „intensificare" a trăsăturilor sale stilistice și cinematografice. Bordwell dedică analize în detaliu acestei elaborări în dinamică a unei scheme compoziționale resimțită de cineaștii americani ca statică. Noua formulă cere o direcționare bruscă a atenției ochiului (Bordwell 2005:39). Drama este desfașurată într-un singul local – schițat în fundal – cu ajutorul tăieturilor de montaj analitice și cadrelor câmp/contra-câmp [263] (Bordwell 2005:67).

În cazurile prototip în care scena standard este **conversația** prezentată ca *stand-and-deliver* sau *walk-and-talk* în sistemul **continuității clasice** (Bordwell 2005:22sq) (B 1986) (*shot/reverse-shot*; *over-the-shoulder angles* și *singles*) ea, în sistemul de **continuitate intensă** (*intensified continuity*) (Bordwell 2005:24-5), se accelerează și se condensează pe zonele de interes expresiv și

[263] "the primary burden of a drama within a single locale is carried by analitycal cutting and shot/reverse shots" (Bordwell 2005:67)

narativ: mai multe cadrări apropiate și *singles* (cadrul mediu înlocuit cu grade de cadre apropiate). Drama se restrânge la fețele umane (ochii și gura). Cadrul de la distanță (*long shot*) este o punctuație iar mișcarea camerei are loc independent de acțiune (Bordwell 2005:28) [264] . Bordwell mai menționează frecventa utilizare a *crosscutting*-ului și a scurtării timpului pentru scene. Average Shot Length (**asl**) este mai restrâns (Bordwell 2006:58). După anii 70 apar decorurile cu multiple straturi (cu multe detalii acumulate în decor; “*multi-layer reality*”) (Bordwell 2006:58). Cu cât lumea diegetică e mai bogată cu atât fanii sunt tentați să o “exploreze”. Montajul indică elementele sau detaliile proeminente precum și întârzierile și suspense-ul (Bordwell 2005:80).

Caracteristice continutății intense sunt:

- montajul rapid (asl, 1920 = 4-6 sec, 1930-1960 = 8-11 sec, 1970sq = 5-8 sec, 1980sq = 5-7 sec și 1990 sq = 3/2,7/2,3 sec),
- tăierea de montaj în mijlocul mișcării de cameră,
- *rack focus* abrupt,
- tăiere pe flash de lumină,
- mișcare care întrerupe vizibilitatea în prim plan,
- mai multe reaction shots,
- tăiere în mijlocul unei linii de dialog,
- folosirea frecventă în alternanță a focalei scurte și lungi,
- planuri apropiate (cu mișcare de zoom sau traveling constant) și
- mișcare de cameră pe o arie mai largă în jurul personajelor (*wide-range camera movement*) („extensii ostentative ale mișcării de cameră”) care imprimă mai multă energie și elipsă stilului cinematografic (Bordwell 2006:121 sq).
- Exagerează și amplifică deasemenea indicii de relație interpersonală între personaje (expresia, nu clipesc, compoziție bazată pe direcția privirilor, lumină și mișcare) (Bordwell 2005:38).

Scena *intense continuity The Lord of the Rings: The Two Towers* (Peter Jackson, 2002) [1:06:21 / 1:07:00] (Bordwell 2006:163 sq) {scene in acelasi décor la [19:00] si la [58:16]} si la fel in *The Lord of the Rings: The Return of the King* [20:00].

[264] “today’s Hollywood style is always on the move – if not through cutting, then through camerawork.” (Bordwell 2005:29).



The Paper (Ron Howard, 1994), in Bordwell (2006:168 sq) [35:36 / 39:47]

Analiza la o scenă din Curtis Hanson, *L.A. Confidential* (Bordwell 2008:246 sq).

Analiza la scene din *The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn* (Spielberg, 2011) [secventa de început 04:34 plan-contraplan], anamorfoze [1:05:14-1:05:39; 1:08:45; 1:24:17 bula de imagine; 43:33 barca pe mare-balta] [04:34 tintin plan – contra plan]. Analiza la 3 scene din *The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn* (Spielberg, 2011) [secventa de inceput 04:34 plan-contraplan] si reflecția din ochelari plan – contraplan 1:17:23 – 1:17:47 ; ochelari care trimit la ochelarii în care se vede crima din 3.

Van Helsing (Sommers Stephen, 2004) [23:08 sq ; 27:00].



Desperado (Robert Rodriguez) [35:48 – 37:44] (Cubitt 2004:226). Analiza lui Cubitt duce la idea unei conștiințe – reflectate de poziția camerei – care se situează în jurul personajului (o poziție ambivalentă situată între narațiunea omniscientă și spațiul iluzoriu subiectiv al protagonistului) [265] .

Şi *War of the Worlds* (Spielberg 2005) [secventa introducere 3:08 sq], [18:13 – 18:56] şi [25:29] *wickerwork montage construction*. (analiza în Bordwell *http://www.davidbordwell.net/blog/category/directors-spielberg/page/2/*); (construcție de montaj din împletituri)

War of the Worlds (Spielberg 2005) [30:46 la 33:09]: plan secvență în mașină.



[265] Scena ne amintește de analiza lui Zizek la *Vertigo* (16:08 – 17:43) unde camera ia de două ori o poziție pe care protagonistul nu o poate avea și devine o „subiectivitate fără subiect-agent" (apud Elsaesser 2009 :104 ; Zizek 2004 :154) ori o „o subiectivitate imposibilă care nu poate fi localizată în spațiul diegetic" (Zizek 2001:34).

Exemplu *Jerry Maguire*, Cameron Crowe (1996) [12:16-15:21], dar si serialul *Fringe* (J.J. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci, 2008-) construit în exclusivitate pe aceasta schemă.











De exemplu o utilizare continuă a trackingului circular apare in *Batman. The Dark Knight* (Cristopher Nolan, 2008) [min. 53:30].





Cauzele apariției montajului în continuitate intensă sunt: formatul tv care se credea că încurajează *single/over-the-shoulder* și cadrările apropiate (Bordwell 2006:148); reținerea atenției la tv prin schimbare permanentă, în ritm mai alert (constanta schimbare a *display* vizual) (Bordwell 2006:150); schimbări în practicile de producție (Bordwell 2006:152); constrângeri în rapiditatea de turnaj și eficiența producției; producătorul care cere mai multă „acoperire” pentru montaj; producătorul are „*final cut*”; (Bordwell 2006:154); utilizarea *Steadicam*-ului și variantele sale precum și noi generații de macarale-robot ori camere instalate pe elicoptere de mici dimensiuni. De exemplu, *Gladiator* (Ridley Scott, 2000) un dialog a fost filmat și cu până la șapte camere în simultan parte din ele fiind de tip *Steadicam*.

B2.11. Montajul paralel – crosscutting

Alternarea unui *plan dintr-o linie narativă cu o scenă al unui alt eveniment din alt local*. **Insert diegetic**. Creează un sentiment de simultaneitate temporală și de cauză și efect.

Exemplu din *Jerry Maguire*. (Bordwell 2008:244 sq); Fritz Lang, *M* (3 linii de acțiune: protagonistul ascuns, hoții care îl caută și polițiștii care îl caută).

B2.12. Montajul în discontinuitate

B2.12.1. Prezentare

Discontinuitatea spațială și temporală. Alternative la editarea în continuitate: Editare grafică sau ritmică în cinema non narativ, discontinuități spațiale și temporale: utilizarea unui spațiu 360º (la Jacques Tati, *Play time*, *Les Vacances de M.Hulot*, *Traffic* și Ozu, *Early Summer* – unde singura consistență câteodată este violarea axei de 180º) (Bordwell 2008:253-4).

Jump cut Exemplu : Jean-Luc Godard, *Breathless/ A bout de souffle*) (Bordwell 2008:254)

Salturi discontinue. Alain Resnais, *Mon oncle d'Amerique*. Montaj alternat între scene cu protagoniștii diegetici și scene cu actorii lor preferați Hollywood (Bordwell 2008:253).

Discontinuitate *plot* /vs/ *story* și *flashback* și *flashforward*; frecvența variabilă a unui eveniment reluat (el poate fi reluat, dar nu identic ci diferit. Expandări ale timpului poveștii mai mare decât timpul din povestire (b, 223).

Exemplu: Godard in *Pierrot le Fou*. Aceeași scenă este repetată, dar filmată diferit în fiecare plan în scena fugii protagoniștilor din apartament.

Insertii nondiegetice (plan A = diegetic + plan B = metaforic sau simbolic)

Exemplu: A = grup de femei + B = grup de găini (Fritz Lang, *Fury*); Bunuel A= oameni care intră în biserică + B = o turmă de oi care se deplasează. (Bordwell 1986:222). Eisenstein, *Strike* și Godard, *La Chinoise*.

Exemplu de montaj în discontinuitate : *Octombrie*, Eisenstein (Bordwell 1986:224sq).

Inserții de scene imaginate, în viitor sau în trecut la Resnais, *La Guerre est finie* (Bordwell 2008:254)

Match on action între două spații diegetice diferite la Alain Resnais, *Last Year at Marienbad* (Bordwell 2008:254)

"*Rythmic cutting*". Abel Gance, *La Roue* ; Jean Epstein, *Cœur fidele*, *La Glace a trois faces* ; Alexander Volkoff, *Kean*. Kuleshov, *The Death Ray* ; Eisenstein, *October*. Rouben Mamoulian, *Love Me Tonight*. Rene Clair, *Le Million*. *Assault on Precint 13*, *The Terminator*.

Eisenstein s-*a opus sistematic montajului în continuitate și a căutat să eploreze coliziunea dintre planuri*. Indici sau consemne pentru a crea legături emoționale și conceptuale între planuri și pentru a „stimula conflictul perceptual al spectatorului" (Bordwell 2008:259).

Exemplu în *October* (Bordwell 2008:257 sq). 125 de planuri [5 :18 sq – 9 :39].

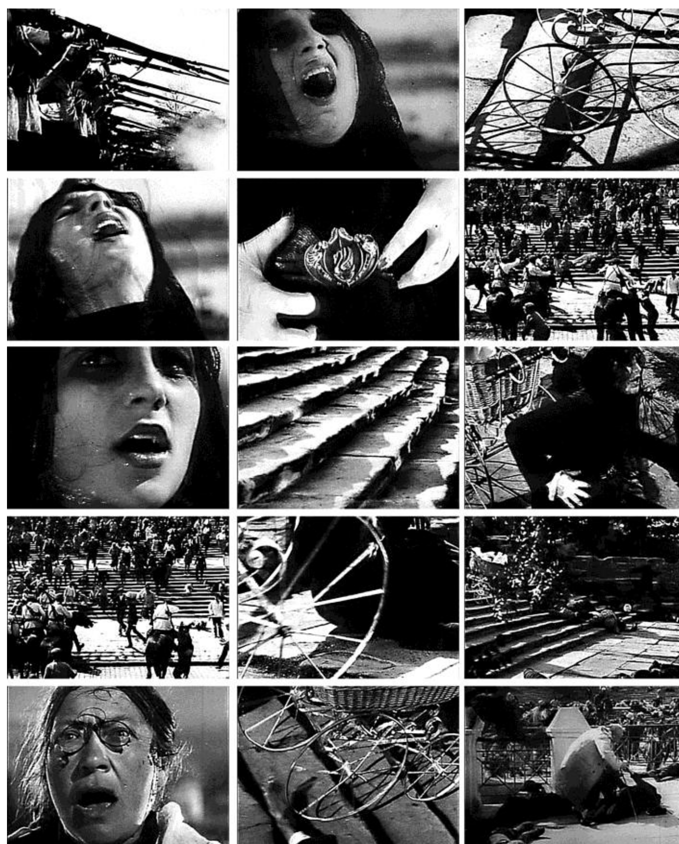
B2.12.2. Analiza film Serghei Eisenstein, *Crucișătorul Potemkin* (1925)



Analiza film la scena treptelor de la Odessa din *Crucișătorul Potemkin* (Fabe 2004:24-34) (49:52 sq) ([49:03 – 55:47]). Secvența reprezintă o punere în scenă a unui „montaj al atracțiilor". Ea este o „atracție" în sine; o atracție generată de fascinația exercitată de violență și oroare. Eisenstein construiește secvența pe ceea ce numea un „montaj al conflictului". Scările, loc al dezechilibrului, sunt reluate în punerea în scenă (mișcările personajelor – structura ordonat mecanică a soldaților are loc în contrast cu mișcarea haotică a victimelor - ; personajul „dezechilibrat": omul fără picioare, unijambistul (49:05) sau copilul) sau în mișcarea de cameră (49:52) ori montajul (tăieturile de tip *jump cut*, juxtapunerile de planuri cu elemente vizuale contrastante, conflicte grafice în interiorul planurilor). Deseori în această secvență Eisenstein profilează planul de reacție a unui personaj înaintea planului care reprezintă obiectul care dă naștere reacției. Scena nu are un plan de situare, ceea ce face că nu există o orientare spațială coerentă. Montajul discontinuu este o punere în oglindă a panicii sau anxietății privirii spectatorului iar repetiția planurilor extinde timpul diegetic [266] .



[266] „what it would feel like to be trapped in a traumatic situation that seemingly goes on forever" (Fabe 2004:33).



B2.12.3. Analiza film, Jean-Luc Godard, *Pierrot le fou* (1965)

Primele planuri (1 la 6)



Planul 7 este un plan secvență format din aproximativ 19 cadre atenționale.



Următoarele planuri (8 – 13)



Planurile 14 - 19



Bordwell (1985) propune 4 categorii majore în care se înscriu diverse filme: narațiunea clasică Hollywood (câteva exemple *Miss Lulu Bett* (William C. De Mille, 1921), *His Girl Friday* (Howard Hawks, 1939)); narațiunea de *art cinema* (*La Guerre est finie* (Alain Resnais, 1968); narațiunea istoric-materialistă (*Potemkin* sau *October*); narațiunea parametrică (*Pickpocket,* Robert Bresson, 1959) și, ca un capitol separat, narațiunea de tip Godard (Bordwell 1985:311 sq). Punctul de plecare al analizei filmului lui Godard (în special filmele din anii 1959-1967) e sintetizat în ideea că aceste filme sunt „rezistente la înțelegerea narativă". În filmele lui Godard spectatorul are dificultăți în a construi o poveste iar schemele narative se întrepătrund. Alternarea unor moduri narative diverse rezultă din tendința regizorului francez de a „amesteca indici incompatibili" și nu face „apel la un singur set de norme". Indici care trimit la anume scheme sunt amestecați cu indicii altor scheme sau așa cum spunea Godard citat de Bordwell în filmul Le mepris „am făcut un film de Antonioni filmat de Hawks sau Hitchcock" (1985:315). Godard nu sintetizează normele stilistice ci le face să se opună. Un pasaj care poate fi înțeles într-un cadru de referință este urmat de un pasaj care are un alt cadru de referință. Fiecare set de convenții este demascat în latura sa arbitrară. Pentru Bordwell acest procedeu lucrează în direcția „spațializării" narațiunii. Imaginile și sunetele care, prin similaritățile lor și prin independența relativă față de contextul imediat aparțin unor serii paradigmatice comune. Filmul este construit din „divagații naraționale discrete". Scena „amestecată" a fugii din *Pierrot le fou* este ilustrativă pentru acest demers. Primele planuri ale filmului pot fi planuri analitice ale scenei în care se află personajele (imaginile unor cărți poștale adiacente personajelor din diegeză) sau pot fi considerate inserturi non-diegetice. Cadrele formează un plan / contra-plan al unui posibil dialog al personajelor din cărțile poștale. Vocile sunt ambiguu intra sau extra diegetice. Vocile sunt pentru Bordwell unități paradigmatice. Planul secvență introduce un artificiu stilistic care contrastează puternic cu seria celor patru planuri introductive. Planurile scurte de la 8 la 19 introduc elipse și lacune în ordinea poveștii. Un efect al acestui amestec rezultă în profilarea instanței naratorului realizator de cinema, un „*monteur*", un manipulator al artefactului, cineastul extra-ficțional care poate interveni în punerea în scenă, travaliul camerei și travaliul montajului. Pentru Grodal această distanțare indică profilarea unei conștiințe filtrante, dar și, paradoxal, ajută la imersarea în ficțiune și o experimentare mai „subiectivă" a filmului (vezi infra capitolul la **E3.10** *Metaficțiunea, distanțarea și cadrele* / subcapitolul *Pierrot le fou*)

B.3 CAMERA

B3.1. Camera la Branigan

B3.1.1. Introducere

Camera poate fi concepută ca „un efect al privirii filmului de tip dispersat și depersonalizat (impersonal)” (Branigan 2006:18). **Camera** în mișcare este „legată (*enmeshed*) în personaj, loc, atmosferă, acțiune, reacție, evenimente, legături între evenimente, cauzalitate, enigme, retorică, temporalitate, narațiune și poveste. Ea acumulează detalii, acte, motive, schimbări, evenimente din povestire, vederi”

• Una din funcțiile camerei este de a *da volum și densitate unui local* prin efectul de adâncime cinetică (*kinetic depth effect*) (indice perceptual despre spațiu care apare numai la mișcarea de cameră)

• O altă funcție este *de a crea un sentiment a continuei prezențe a prezentului* (*the continuous presence of the present*), o omniprezență a timpului într-un plan îndelungat

• O cameră *poate să deconecteze, să scadă, să interogheze sau să stopeze activitatea constructivă a spectatorului* (Branigan 2006:9)

O abordare a naturii „camerei” este reprezentată de examinarea metaforelor picturale pe care le utilizăm îndeobște când vorbim despre acest concept. „*Care sunt scenariile implicite care fac ca diferite camere să fie prezente în imaginarul nostru mental?* Putem să ne gândim la cameră ca la o mașină, un instrument (ca un stilou sau o pensulă), o tehnică, un principiu de raționalizare, o idee sau o parte a naturii. Ea este mișcătoare, antropomorfă, observatoare sau inanimată. Ce fel de cameră are un punct de vedere?” (Branigan 2006:126). În cele din urmă „c*amera este legată, fixată de mișcările minții noastre și de modurile în care vorbim despre semnificațiile filmului*” (Branigan 2006:63) (Branigan 2006:245 n.61). Este de amintit că, utilizând aparatul conceptual dezvoltat de Langacker, camera este și o schemă de tip e-site și un indice al ancorării și al subiectivității implicite în aranjamentul de vizionare canonic.

B3.1.2. Camera este motivată

Introducere

Camera de filmat pentru Bordwell este “*un construct pur mental, o schemă care exprimă anumite calități spațiale și transformări*”, “*camera nu este creatorul calităților narative spațiale, ci produsul lor*” (Bordwell 1985:119). „O cameră este motivată în relația sa cu funcția sa narativă în interiorul articulării timpului filmului, în relația sa cu elementele cauzalității narativ clasice sau cu schimbarea dimensiunii cadrului (a spațiului diegetic). O cameră este definită în funcție de gradul de antropomorfism (gradul de întrupare) perceput, gradul de subiectivitate /vs/ obiectivitate (punctul de vedere) și de mișcarea sa generată din mișcarea de pe ecran și din mișcarea ficțională în diegeză.” (Branigan 2006:57-8). O cameră are *o descriere la vederea filmului și o alta retrospectivă*. „Nu putem anticipa tot cee se întâmplă într-o narațiune; narațiunea depinde de faptul că informația noastră e incompletă” (Branigan 2006:58). Deci nu putem să ne îndreptăm atenția în sincronie cu o camera. O cameră urmărește acțiunea sau câteodată conduce și urmărește? Sau te duce într-o direcție greșită? Se abate sau hoinărește? Poate fi și o abatere sau o hoinăreală care a luat loc înainte și este inferată după eveniment. Mișcarea de abatere a fost încorporată în alegerea poziției inițiale a camerei (Branigan 2006:60). Ce înseamnă o mișcare de cameră între planuri? Exemplu Kieslowski, *Decalog V*, 1989 – 7:10 – ceea ce părea un plan narativ este, în urma, planului B, un plan POV

”Concepte ca și camera, mișcare, editare si plan nu pot fi definite fără să iei în considerare cum lucrează mintea în timp ce privești” (Branigan 2006:61).

1. Relația cu timpul narațiunii

O primă caracterizare a camerei e legată de **relația cu timpul narațiunii** (dezvoltarea sau mișcarea narațiunii). *O mișcare de cameră sau o poziție a camerei (unghi, focalizare) e motivată față de dezvoltarea narațiunii dacă: (altminteri e nemotivată)*

- Stabilește spațiul scenografic.
- Urmează sau anticipează mișcarea unui personaj sau a unui obiect semnificant.
- Centrează semnificativ un personaj sau un set de obiecte – recadrează constant.
- Se îndepărtează și refuză să urmeze sau să recadreze personajul ori obiectul din rațiuni de suspense narativ, mister sau supriză sau bun simț ori cenzură (*pan away* de la violența grafică ori sexualitate).
- Urmează sau descoperă o privire.
- Selectează un detaliu semnificativ (*plan dolly* al unei expresii faciale sau al unui obiect important).
- Revelă subiectivitatea personajului.

Spectatorul se întreabă „cât timp din povestire (plot) are loc față de importanța acestuia în poveste (story) și cât mult timp de ecran e raportat la importanța sa din povestire? Dacă e prea mult sau prea puțin atunci mișcarea ori poziția camerei e nemotivată” (Branigan 2006:26). O mișcare de cameră care e motivată de narațiune e relativ invizibilă ca element de stil și pune în prim plan povestirea și povestea pentru spectator. Jean Mitry stabileste canonul estetic al mișcării de cameră justificate care *urmează* acțiunea unei scene și nu o anticipează (Branigan 2006:26). Dacă e nemotivată atunci mișcarea camerei e resimțită ca o disturbare a povestirii – o elipsă, pauză, expansiune, digresiune, spargere sau obscuritate. Avem câteva tipuri de camere „nemotivate”:

- Camera care „pierde” evenimentele și rămâne în spatele evenimentelor : *Vampyr* (Carl Dreyer, 1932).
- Camera care caută informații independent: *Weekend* (Jean-Luc Godard, 1967)
- Camera aflată înaintea acțiunii sau care pare întreruptă, incompletă (Nicholas Ray) sau prelungită insuportabil: *Weekend*, *Wavelength* (Michael Snow, 1967), *Stalker* (Tarkovsky, 1979), *Satantango* (Tarr, 1994), *Last Year in Marienbad* (Resnais, 1961)

2. Relația cu cauzalitatea narativă

O secundă poziționare a camerei ia naștere din *relația camerei cu* ***cauzalitatea narativă****. E motivată dacă urmează relațiile cauză-efect*. Este percepută ca o cameră motivată atunci când nu dă prea multă sau prea puțină atenție celor doua linii narative de povestire (*crime story* și *romance story*) în narațiunea clasică Hollywood. Camera, pe etape, răspunde la întrebarea „cum e posibil ca spectatorul să cunoască ceva despre poveste și personaje și de ce trebuie să știe, cum e reglată și distribuită informația care determină cum și când spectatorul primește informația pertinentă.” (Branigan 2006:28). Camera se poziționează în funcție de etapele narațiunii:

1. abstractul / prologul ; 2. orientarea ; 3. *point of attack* / *initiating event* ; 4. scopul (afirmație de intenție sau răspuns emoțional la un eveniment inițial); 5. acțiunea complicatorie / *turning point* sau momentul adevărului duce la climax ; 6. climaxul / *denouement* / rezoluția ; 7. epilogul (lecția morală implicită) / after-ending și 8. narațiunea (Branigan 2006:29-31).

Narațiunea – ca o activitate cognitivă – apare ca *„un proces sau o procedură (o schemă procedurală) care organizează informația în paterne speciale care caută să reprezinte atât structura cauzală (să arate ce urmează după ce la nivel local și global) cât și eficacitatea cauzală (să dea de urma posibilităților de a fi sau de a deveni ale unui obiect).* A cântări cum anumite efecte

dorite pot fi obținute, cum dorința e legată la posibilitățile de a fi, cum pot avansa evenimentele” (Branigan 2006:32). „*A percepe narativ operează a aduce viitorul în dorințe exprimate în prezent și demonstrează cum prezentul a fost cauzat de trecut și cum prezentul poate să aibe efect în viitor”* (Branigan 2006:32). Un **nivel narativ** poate fi conceput ca „o formă de punere în paranteze (*bracketing*) a informației pentru a indica o arie relevantă a cuantificatorilor, conectorilor, predicatelor și altor variabile din (propozițiile) narative. Un nivel narativ este parte a unei proceduri sau proces de cunoaștere. Dacă ne imaginăm că informația aparține unui narator ipotetic sau fictional, atunci narațiunea este *metoda* prin care acesta ne prezintă informația nouă însă, dacă ne imaginăm că ne aparține nouă, atunci procesarea informației din text atunci ea va fi *metoda* pe care o utilizăm noi pentru a vorbi despre, a explica și a dezvolta informația pe care am dobândit-o” (Branigan 2006:237-8 n.31).

3. Relația cu dimensiunea unui plan

Un alt treilea parametru este identificat în *relația camerei și a motivării mișcării și poziției sale la* ***dimensiunea unui plan***. Avem deseori schema introducerii unui plan larg urmat apoi de o mișcare către un climax al unui plan apropiat și continuat apoi, din nou, de o rezoluție exprimată cu un plan mai îndepărtat. „*O secvență de planuri narativizate pe această structură de ridicare și coborâre; acțiune și tensiune este considerată narativ motivată”* (Branigan 2006:33). De exemplu în Hitchcock, *Rope* (1948).

Putem identifica un patern general al narativizării dimensiunilor planului de la începutul la concluzia unei ***scene***:

1.planul de situare (oferă orientare scenei cu varianta începutului pe un plan detaliu cu *pull-back* sau tăiere la un plan de situare = un fel de *in medias res*);
2.planul îndepărtat (*master shot*);
3.planul *medium two-shot*
4.plan-contra plan (sau planuri peste umăr);
5.plan apropiat mediu alternat (plan punct de vedere);
6.plan insert (plan *cut-away*);
7.planuri medii apropiate alternate;
8.plan apropiat (*reaction shot*; *climax*);
9.plan apropiat mediu alternat (mini rezoluții sau epilog);
10. plan de restabilire (re-orientare; *reverse angle* sau 2-planuri) (Branigan 2006:34).

”Când **scena** avansează către climax, aria informației se restrânge iar adâncimea informației devine mai subiectivă (prin focalizare externă sau internă, un dialog animat/expresiv și o expresie facială) iar comunicativitatea mai focalizată. După climax narațiunea devine mai puțin restrictivă, mai puțin subiectivă, mai puțin focalizată și mai difuză și mai supresivă. După climax textul se „lărgește” și conține o doză de mister și suspense” (Branigan 2006:34-5).

B3.1.3. Gradul de antropomorfism al camerei

Camera poate fi **antropomorfă** în feluri diferite. „Antropomorfismul camerei, ca și instrument analitic, măsoară gradul în care o cameră este utilizată pentru a simula o trăsătură a corporalității umane” (Branigan 2006:37). Poziția în spațiul diegetic, înălțimea și unghiul, dar și lungimea focală a lentilei (ori mișcarea, viteza și ritmul de deplasare al camerei) sunt indicii acestei corporalități. Camera este subiectivă în măsura în care simulează o trăsătură a personajului. „*Gradul de antropomorfism pe care-l imaginăm este legat de întruparea noastră în lume și de sentimentele de implicare pe care le avem cu personajele în lumea lor*” (Branigan 2006:39). *Trăim un aspect al camerei (unghi, poziție, mișcare) în relație cu o trăsătură umană, cu atenția pe care o acordă*

obiectelor. Pentru Sobchack [267] camera este experimentată de spectator mai întâi ca și mișcându-se într-un spațiu antropologic („eu pot” sau „eu am sentimentul că pot”) înainte ca ea să direcționeze o reflecție abstractă („mă gandesc că” ; „cred că”). „*Camera este original percepută ca o experiență a unui altul care este animat, conștient și are o experiență de intenție față de lume și față de propria activitate conștientă așa cum facem și noi*” (Branigan 2006:36). „Camera participă la conștiința propriei existențe corporalizate, animate și intenționale în lume” (Branigan 2006:37). Pentru Zizek, de exemplu, camera poate atinge o subiectivitate „adâncă” a spectatorului; acea zonă psihică unde sunt active impulsurile și mecanismele inconștientului așa cum le definește Jacques Lacan (Branigan 2006:42-52).

Camera non antropomorfă (decorporalizată, simbolică, eterată) e obținută „din unghiuri excentrice, panoramări ultrarapide, poziții imposibile de cameră : din șemineu, din perete sau frigider ori de sub tren) și mișcări imposibile (prin pereți sau gaura de cheie)” (Branigan 2006:39).

B3.1.4. Punctul de vedere al camerei

Mișcarea de cameră și subiectivitatea. O cameră poate părea mai subiectivă sau mai obiectivă. Această trăsătură ține de punctul de vedere (Branigan 2006:39). „Este vorba de o percepție de simțuri (ca în planul POV) sau de credință, ideologie, ton, stare, conștiință de sine, emoție, psihologie sau/și identificare? Puterea sau autoritatea. În ce grad și când camera pare sa fie omnipotentă, omniscientă, omniprezentă și/sau omni-temporală? *Al cărui punct de vedere este intrupat în cameră? Autor, autor implicat, narator tacit, narator explicit, observator invizibil, pesonaj, spectator ideal, spectator actual* ... ?” (Branigan 2006:40).

”Alegerea unei metode analitice teoretizare a punctului de vedere narativ va implica evaluarea fiecărei categorii de punct de vedere față de altceva (de exemplu „camera”) despre care se va spune apoi că a dobândit un anumit „punct de vedere”” (Branigan 2006:41-42). Punctul de vedere pentru Branigan este o funcție a unei gramatici a cazurilor generativă formată din 6 elemente: originea, viziunea, timpul, cadrul, obiectul și mintea și o funcție a nivelelor narative (Branigan 2006:53) [268] .

B3.1.5. Tipuri de mișcare de cameră

Tipuri de mișcări care produc mișcare pe ecran:

1.focalizare psihică (proiecția unei mișcări psihice pe o imagine statică)

2.focalizare adâncă (cadru static al unui spațiu adânc cu focalizare în adâncime care permite ochiului spectatorului să examineze prim planul, planul mediu și fundalul) (Bazin)

3.*rack focus* (focalizarea variabilă pe diversele planuri din imagine). Exemplu Kieslowski, *Decalog V*, 1989 – 3:55 -.

4.zoom

---

[267] Sobchack (2004 :73-74) teoretizează relația de simultaneitate și ambivalența dintre experiența senzorială materială (”*having sense*”) și reprezentarea, semnificația figurală a structurilor audiovizuale (”*making sense*”) : „The chiasmatic relation in which the subjective sense of embodied experience and the objective sense of representation are perceived as reversibly figure and ground and thus both commensurable and incommensurable may, in fact, be especially heightened and privileged by the medium of cinema. This is because the cinema uses “lived modes” of perceptual and sensory experience (seeing, movement, and hearing the most dominant) as “sign-vehicles” of representation.” (74); „the cinema simultaneously represents experience through dynamic presentation (the always verb-driven and ongoing present tense of sensory perception that, through technology, constitutes and enables the film for us and for itself)—and it also presents experience as representation (the post hoc fixity of already-perceived and now expressed images that stand as equivalent to noun forms).”

[268] Această teorie este dezvoltată de Branigan în cartea sa *Point of View in the Cinema. A theory of Narration and Subjectivity in Classical Film* (1984).

5.pan, tilt și rotație

6.*dolly, track* sau *boom* (macaraua): generează schimbarea perspectivei pictoriale și generează un sentiment de adâncime kinetică

7.urmărire activă (a unui personaj cadrat constant /vs/ un fundal care se schimbă sau invers cand primplanul se schimbă, dar e urmărit constant un element, obiect din planul secund) : plan activ de urmărire (*active follow shot*)

8.urmărire pasivă (și obiectul și camera se mișcă în interiorul unui spațiu: de exemplu, într-o mașină sau când doar primplanul se mișcă (de exemplu în *Zentropa* (Lars von Trier, 1992). Plan pasiv de urmărire (*passive follow shot*)

9.recadrarea (când recadrează personajul și câteodată pornește mișcarea înaintea mișcării personajului)

10. proiecție în față și în spate (care au diverse mișcări)

11. printer optic

12. efecte speciale (morphing, animație)

13. efecte subiective (mișcarea e atribuită unui personaj și stării sale ; mișcarea lui corporală sau psihică) (Branigan 2006:55-6).

Camera care hoinărește: Exemple din Antonioni (*Desertul roșu*, 1964) și din Jean-Luc Godard (*Weekend*, 1967) (Branigan 2006:60).

Avem cazuri de plan de fundal al scenei care e blurat. Personajul intră în cadru deja focalizat. „O *mișcare de cameră inferată între planuri* (*mișcarea de hoinăreală a fost încorporată în alegerea poziției inițiale din plan a camerei*). Aceeași figură poate fi extrapolată la compozițiile neechilibrate, unghiurile de cameră neobișnuite, vederile obstrucționate, mișcările personajului care nu se potrivesc cu mișcarea camerei. Dacă se acceptă noțiunea de camera „*postwandered*” atunci devin neclare distincțiile dintre mișcarea de cameră, montajul și punerea în scenă? Ce constituie o mișcare de cameră nevăzută care are loc între 2 planuri care, în plus, a ratat punerea în scenă dramatică? Dar când mișcarea de cameră între planuri se oprește și începe montajul?” (Branigan 2006:61). „*Concepte ca și camera, mișcarea, montajul și chiar planul sunt legate de modul în care funcționează mintea atunci când privești filmul*” (Branigan 2006:61). În *Der Letze Mann* (Murnau 1924) găsim o cameră care, în continuitatea unui plan, se identifică în prima parte a mișcării cu unghiul de vedere al personajului (este un POV) și în partea a doua este o cameră narativ obiectivă (Fabe 2004:45) ([38:17 – 40:36])

Camera care nu „vrea” să miște. Camera imobilă la Hitchcock. Camera care nu mișcă, dar se apropie de ea un obiect eterogen sau se mișcă brusc prin editarea de la plan la plan (Branigan 2006:61). Vezi deasemenea, interpretarea cinematografică a lui Zizek pentru care mișcarea reală de cameră e în mintea spectatorului iar cea expresiv cinematică e doar subdeterminată (Branigan 2006:52)

B3.1.6. Camera ca și noțiune enciclopedică pragmatică

”*Camera și imaginea rezultantă sunt acțiuni pragmatice de contextualizare și de generare de semnificație*. Un lucru nu e definit doar de proprietățile sale intrinseci ci și de localizarea sa în secvențe cauzale și relațiile cu alte lucruri (contexte sau stări de lucruri)”. Ne interesează „cum cuvântul „cameră” funcționează în limbajul pe care îl utilizăm ca să vorbim despre cinema.” (Branigan 2006:65). Să ne imaginăm că suntem în fața unei fotografii. O fotografie a unui vultur. Ea este utilizată ca afirmație.

„*Aici este un vultur pe care l-am văzut în copac*”

Constatăm că o fotografie are mai multe moduri de a fi. După context ea poate fi utilizată ca:

1.să identifice o **trăsătură fizică** a unui obiect singular: *„Aici este vulturul pe care l-am văzut eu în copacul cu multe crăci*”

2.o **mostră** de ceva: vulturul e un vultur tipic sau ca prototip al păsărilor diurne de pradă

3.ca un **tip al unui obiect general**: vulturul e o vertebrată ca și un pește sau un om

4.ca și o **emblemă** a ceva (vulturul ca simbol al unei națiuni)

5.ca un **memento** sau un **fetiș** (vulturul ca un suvenir sau ca un lucru de superstiție)

6.ca să revele un **simțământ** (vulturul ca fiind alert sau vigil)

7.să producă o **impresie** (ca o formă vie de calități)

8.ca să **reifice un lucru intangibil**

9.să **ficționalizeze** vulturul ca o creatură mitică

10. să **narativizeze** (ca un adjuvant sau un aliat într-o povestire).

După 1 descrirea fizică a obiectului și a trăsăturilor sale poate fi literal în fotografie în contextul în care ne îndreaptăm privirea acolo. *Alte utilizări nu sunt în fotografie cât mai degrabă în contextul în care fotografia face ceva sau acționează de o manieră anume*. Contextul nu e fotografiat. Nu vedem contextul care face ca vulturul să fie de la 2 la 10. *O fotografie a unui vultur are mai multe feluri de ne apărea și de a fi. Nu poți cunoaște semnificația unei fotografii – despre ce e o fotografie – doar uitându-te la fotografie fără să asumi un context. Şi pentru a complica lucrurile un text film poate aduce mai multe contexte (diferite tipuri de cunoaștere) pe o singură imagine* (Branigan 2006:67). Semnificația nu începe cu sensul literal și apoi se îndreaptă către alte sensuri. Se poate intra în acest complex de semnificații de oriunde (Branigan 2006:68).

B3.1.7. Camera ca și ipoteză de lectură

Pentru Branigan camera începe cu spectatorul. Apoi însă se pune întrebarea: la ce servește o cameră pentru un spectator în timpul vizionării unui film. Ce loc ocupă camera în relatarea experienței vizionării? Cum utilizăm termenul de cameră pentru a ne da seama (a face un *story* despre) acumularea de gânduri, memorii, anticipări, sentimente și credințe? *Camera este „o ipoteză de lectură sau o euristică (o regulă probabilistică ce poate rezolva o problemă) ce are ca scop înțelegerea spațiului și timpului ficțional – o cale de a aplica textului diverse etichete care sunt generate de actele de interpretare din timpul vizionării sau din timpul amintirii vizionării”* (Branigan 2006:88).

”Pentru critici, camera este o formă abreviată pentru a face referință la proceduri analitice și euristice care sunt imaginate ca și motivând comportamentul interpretativ al spectatorului” (Branigan 2006:89). „Focalizarea pe comportamentul interpretativ al spectatorului are ca scop de a ordona o serie de interpretări care sunt legate de probleme, chestiuni, contexte sociale și relații cu alte filme” (Branigan 2006:89). „*Camera este parte a unei proceduri mentale utilizate de spectator pentru a rezolva probleme interpretative* „ (Branigan 2006:90). „Utilizarea de către spectator a cuvântului cameră arată numai faptul că el știe că *filmul este un construct care nu trebuie confundat cu realitatea. Cuvântul cameră, în descrierea unui plan, nu trebuie luat ca substantiv, ci cuvântul trebuie să rămână încorporat în descrierea întregului astfel încât să se înțeleagă că este vorba de mișcările de atenție ale spectatorului împreună cu alte procese mentale în fața ecranului*” (Branigan 2006:93).

”Actul interpretativ al spectatorului reprezintă o continuă experimentare cu paterne în încercarea de a pune împreună modele mentale posibile și probabile care vor da formă la evenimentele de pe ecran. Spectatorul leagă mental fragmente de planuri și sunete în tentativ, ordonat întreg, face conjuncturi și umple ceea ce lipsește” (Branigan 2006:93). „*Iluzia de 3D apare când spectatorul se imaginează pe sine în numeroase locuri dincolo de punctul de vedere (vantage point) optic imediat. Atunci când proiectează noi spații din noi unghiuri. Spectatorul poate desena scena din alte unghiuri și acest desen trebuie înțeles ca el însuși ficțional, ca o înregistrare a inferețelor spectatorului despre un set de spații*” (Branigan 2006:93). Spectatorul proiectează un set

de ipoteze despre timp, cauzalitate, personaj și motive, eficacitatea acțiunii, expunere, enigme, etică, metafore, ritm, punct de vedere și altele. *El construiește modele ale evenimentelor*. „Când încrederea în predicțiile făcute este înaltă (modelele mentale sunt dezvoltate și susținute rezonabil de evidență) atunci filmul are un grad mai înalt de „realitate"". „*Camera este o ipoteză* (ca și noțiunea de gravitate care produce sens în interiorul compoziției grafice sau picturale figurative – Rudolf Arnheim: simetrie, echilibru, regularite, formă, greutate) *care permite să expui trăsăturile pertinente ale textelor vizuale*" (Branigan 2006:94). „*Metafora camerei devine – dacă acceptăm poziția lui Metz că filmul este simbolic, guvernat de reguli și un limbaj – o formă de a înțelege cum manipulăm informația atunci când gândim*. Camera e un nume pentru cum vorbim și considerăm cinematograful la un anume timp și pentru un anume scop. Noțiunea de cameră revine final la cum membrii comunității sunt de acord să înfrunte natura existenței fizice, materialitaea corpului uman, prin limbaj" (Branigan 2006:96)

B3.1.8. Camera 1-4 – a la Andre Bazin

Branigan organizează câteva din sensurile, accepțiile „radiale" ale noțiunii de cameră de filmat.

Camera 1 - Camera este similară cu motorul care face să se rotească obiectul și este principiul unificator (prin faptul că ea se mișcă) al afișajului (*display*) senzorial. *Mișcarea de cameră este cea mai simplă inferență pe care o facem despre un set de stimuli care se schimbă și care dau volum unui spațiu aflat altundeva* (Branigan 2006:73). Este originea unei senzații iluzorii. Camera poate produce efectul kinetic de adâncime (*kinetic depth effect* sau *monocular movement parallax*) (Branigan 2006:70).

Exemplu: *Ballerina visual illusion*
http://en.wikipedia.org/wiki/The_Spinning_Dancer
http://www.youtube.com/watch?v=9CEr2GfGilw
necker cube
http://en.wikipedia.org/wiki/Necker_Cube

Există teorii care se focalizează pe procesele senzoriale care nu pot garanta o potrivire între precept și obiect. Această non potrivire formează baza teoriilor iluzorii ale semnificației. Rezultă două poziții ce privesc gradul în care cinematograful scapă sau cade pradă iluziei perceptuale (Branigan 2006:74)

Camera 2 – *camera este doar o senzație – un material senzorial care este de trăit în sine independent de originea sa*. Conceptul de defamiliarizare este asociat acestei teorii (vezi Noel Burch la început). „Camera este un adversar al lumii, arta este o avangardă care refuză practicile dominante și încurajează explorarea frontierelor sau este un asociat și are o relație „naturală" cu lumea" (Branigan 2006:75).

Camera 3-4 - Teoria lui Bazin după care ceea ce e prezent pe ecran este urma, ca o *amprentă a ceea ce e în fața camerei*. „Camera în perpectiva ortodoxă este redusă la o formă de deixis, un gest care indică obiecte și, ocazional, către sine însăși ca obiect". „Camera pare să spună: „uite aici la asta" și camera este și punctul de care se ancorează mișcarea de pe ecran „uite acolo la stânga" și pelicula are un caracter deictic „uite acum la ce era atunci acolo". Și vedem prea devreme sau prea târziu în timp" (Branigan 2006:76). La Bazin sunt două atitudini : *camera înregistrează o realitate profilmică (profotografică) și o relație cauzală leagă camera de o realitate postfilmică (realitatea situației de viziune a spectatorului) (controlată de legi de percepție și de principii psihologice*). Realismul la Bazin e legat de respectul faptelor percepției naturale. (Branigan 2006:77). „Camera pe care acționează realitatea trebuie să reacționeze în locul unui spectator absent, dar de o manieră care este omoloagă legilor percepției umane. Două tehnici sunt privilegiate: *deep focus* în spațiul de pe ecran și adâncimea laterală a câmpului în activarea spațiului off-screen. Prezentarea entităților de pe ecran așa cum ar fi văzute de spectator dacă ar fi fost acolo. O

concluzie este că spectatorul nu trebuie să fie conștient de tehnicile operei de artă” (Branigan 2006:78-9). Un comentariu și contra-argumente la Carroll asupra concepției re-prezentaționaliste a lui Bazin (1996:40 sq).

Rezumat

- Camera este o *mașină* / iluzii / adâncimea de câmp / implicarea halucinatorie / Edison, Griffith.
- Camera este o *formă senzorială* / defamiliarizarea / camera nemotivată / arta ca instrument social și politic / presiunea unei avangarde.
- Camera *înregistrează un profilmic* / fizica luminii / *deep focus* (camera obiectivă) / reproducerea unei realități vizibile, nonobtrusive / Lumiere (/vs/ Melies)
- Camera e *un agent pentru o situație de vizionare postfilmică* / spectatorul percepe pe A ca și cum ar fi perceput pe B / adâncimea laterală a câmpului / reproducerea percepției umane / Renoir, Welles, neorealismul (Branigan 2006:95)

B3.1.9. Camera 5-8

5. Camera este *expresia unor stări interioare ale unei persoane*. Aceasta poate fi Autorul. „Empatia este ceea ce face să ne uităm în noi pentru a înțelege sentimentele introduse prin acte intenționale de către autor. Intenția și empatia se complementează căci au ca fundament o psihologie universală a individului uman”. Poziția provine din doctrina Romantică a creației individuale. (Branigan 2006:81)

6. O altă cameră provine din *rolul în actul de comunicare pe care îl are spectatorul.* Autorul face o comunicare intențională iar pe canalul media are loc o transmisie de informație. „Camera are rolul elementului fatic din teoria lui Jacobson. Camera este descrisă în termeni antropomorfi și capătă o minte proprie (ce poate tinde către o nouă teorie expresivă). Teoriile comunicării pun accentul pe retorică și comentariu și se ocupă, în particular, de cinematograful de artă” (Branigan 2006:82).

7. ”Dacă analizezi dorința de a transmite și cea de a recepta descoperi și impulsuri și dorințe reprimate. Ce înseamnă să fi o persoană care știe și povestește și să trăiești o povestire și să ai o experiență a povestirii? *Filmul devine o fantezie susținută de autor și receptor fiecare făcându-și o identitate cu și împotriva celuilalt prin medierea personajelor ficționale*.” „Dorința inconștientă înlocuiește intenția conștientă. Filmul reflectă sciziunea individului între un strat conștient manifest și unul inconștient latent. Nivelul povestirii și stilului sunt manifeste. Nivelul latent este ceea ce este reprimat, deplasat, cenzurat, sublimat sau reprimat de narațiunea imaginară. (Paul Willemen). *Ceea ce e pe ecran este manifestarea unor simptome și mecanisme de apărare sau reprezintă regresia către alte stadii de dezvoltare libidinală*.” „Camera poate să faciliteze gândirea visului inconștient. Camera – în cadrul filmului ca și vis - permite vizualizarea impulsurilor inconștiente (prin condensare, elaborare, cenzurare). Există, în acest context, o cameră manifestă și una reprimată. Filmul permite să dezvolte prin simptome un scenariu imaginar care-i permite spectatorului în poziția sa de analizator să adopte o serie de roluri succesive, multiple” (Branigan 2006:84).

8. Metz ajunge la o abordare simbolică a discursului cinematografic. „Entitățile prezente trimit la entitățile absente prin coduri, reguli comunitare, practici comune” (Branigan 2006:87). „Abordarea simbolică se concentrează asupra regulilor și procedurilor prin care simbolurile sunt manipulate de o comunitate pentre a creea texte cu vorbitori și naratori” (Branigan 2006:88). „*Camera este încorporată în text ca un semnificant pur cinematografic care este legat, prin reguli comune, de un semnificat narativ* (Metz). *Camera este parte a unei proceduri mentale utilizate de spectator pentru a rezolva probleme interpretative*” (Branigan 2006:90)

Rezumat:

5. *Camera coincide cu expresia unor stări mentale și corporale* / intenție / camera subiectivă / celebrarea individului și a lumii interne / autorul.

6. Camera este concepută ca un *canal de comunicare* / transmisia semnalelor / personificarea camerei (prezența obiectivată a unui narator) / informație și informație despre informație / cinema de artă

7. *Camera este o fantezie* / mecanisme ale inconștientului / vizualizarea visului și gândirii / plăcerea vizuală și dinamica a ceea ce e reprimat / cinema clasic

8. Camera este o *etichetă semantică sau o ipoteză de lectură* / simbol / / lumea ca un text narativ / tipuri de referință; coduri filmice și non-filmice, proceduri de citire (Branigan 2006:95)

B3.2. Când este o cameră?

B3.1.1. Mișcarea (motion) și mișcarea obiectului (*movement*)

”Pe ecran avem o mișcare laterală sau în profunzime a unui punct de vedere asupra unei încăperi – o mișcare regizată care este localizată pe ecran – o schimbare a unei stări sau condiții a ecranului la o altă condiție sau stare. Ca răspuns la paternele de pe ecran creierul calculează un set familiar de viteze diferențiale și traiectorii pentru obiect și recunoaște mișcarea și o distinge ca mișcare a punctului de vedere asupra obiectelor care se schimbă și nu atribuie mișcarea obiectelor aflate în mișcare. Nu are importanță cum au fost produse imaginile de pe ecran: desen, computer, fotografie”.

Branigan distinge *mișcarea (experiența subiectivă a mișcării), mișcarea ca și act obiectiv (un obiect în acțiune) și calitatea mobilității*. „*Forme abstracte de mișcare care sunt proiecții metaforice* ce identifică aspecte ale unor evenimente așa cum e experimentat în interiorul unui cadru social (mișcarea ideilor sau actul comunicări conceput ca și o mișcare de idei)” (Branigan 2006:153).

”Dacă *ne punem întrebarea nu numai asupra impresiei de mișcare ci și asupra naturii lucrului care posedă un punct de vedere care este într-o mișcare fizică sau figurativă de la o locație la o altă locație*, creând astfel mișcare pe ecran, atunci vom propune substantive ca și personajul, naratorul (cel care prezintă povestirea), autorul (care corespunde simțului nostru că un argument narativ se dezvoltă și că are loc un comentariu asupra poveștii), un observator poate invizibil, un cameraman sau pur și simplu o cameră (sau un cadru) care se află în mișcare. Dar ce tip de persoană, entitate sau obiect-cameră am imaginat că are punct de vedere care se schimbă? Aceasta nu e definită nici de proprietățile 2D nici de cele 3D (căci un local nu definește un obiect prezent în local) și nici de faptul că se mișcă sau e staționară. **Entitatea ipotetică din spatele punctului de vedere există într-un domeniu conceptual diferit**.” (vezi și nota lui Branigan 2006:302 n.4). „*O persoană (actorul sau autorul) este definit în domeniul conceptual cu noțiuni de genul corp discret, stări intenționale, sensibilitate, personalitate, dispoziție de a mișca, identitate socială. O persoană fictivă are și ea aceste trăsături*.” „Ce alte contexte ar fi relevante pentru a defini entitatea care are un „punct de vedere”? Cum mișcarea acestor entități ajută la explica mișcarea și schimbarea care apar pe ecran și la mișcări abstracte de genul a urmări un argument, a citi, a asculta, a narativiza, a simți sau a întreține gânduri? *Aceste mișcări literale și figurative sunt legate de „semnificație”. Semnificația poate fi concepută ca și „a te apropia de cineva”, a fi în mișcare*.”

***”Mișcările figurative** au loc când urmărim un argument de la un punct la altul*. Ascultătorul se simte în mișcare sau simte alte lucruri în mișcare. Gânduri noi se apropie și altele se îndepărtează iar un cititor, cu ocazii diferite, va utiliza căi diferite în argumentație. Cititorul va da semnificație argumentului prin aplicarea sa la obiecte, prin recunoașterea unor probleme și obiecte în prezentul cotidian care vor face argumentul relevant sau nu” (Branigan 2006:154-5).”*Mișcările figurative și cititul sunt activități similare cu privitul unui film*”. „Un teoretician de film are de înțeles ce tip de

cadru de mişcare figurativă sunt invocate de un uz particular al cuvântului „cameră”” (Branigan 2006:155).

A semnifica

”*Pentru Wittgenstein a „semnifica ceva” pare să fie partea unui act de comportament de genul a trăi, a se mişca şi a munci pentru un scop* : a fi într-o situaţie concretă în care cineva ia o decizie în lumina valorilor, activităţilor şi intereselor persoanei date. *Semnificaţia e făcută de noi cu un scop concret, semnificaţia e relativă la utilizare*.” (Branigan 2006:158). „Pentru a înţelege ce semnifică cuvântul cameră pentru cineva este necesar de a evalua cum se comportă el în complexul de cuvinte şi de cadre de mişcare figurată”. „*Camera (obiect luat literal sau figurativ) semnifică ceva prin modul în care este capabilă să se îndrepte spre persoane şi lucruri şi să fie ea înseşi în mişcare ca un act de recadrare continuă*.” (Branigan 2006:158).

”Cadrul iniţial „a fi într-o încăpere” este un exemplu standard de utilizare a unei informaţii cadrate (*frame-based*) dintr-un sistem de reprezentare aflat în memoria semantică de termen lung.” (Branigan 2006:159). „Multe tipuri de mişcare abstractă, mişcare de obiecte şi proiecţii sunt bazate pe activităţi comune: a argumenta, a citi, a planifica, a-şi aminti, a se gândi, a proiecta poveşti. Când aceste activităţi de zi cu zi sunt implicate în utilizarea cuvântului cameră atunci noţiunea de cameră va fi mai complexă decât partea sa fizică. Când are loc o cameră? Când e o cameră? Sub ce circumstanţe descrierea cameră este aptă?” „În vizionarea filmului utilizăm abilităţile mentale pentru a evalua mişcări abstracte, mişcări de obiecte şi proiecţii. Sunt multe camere legitime în diferite regiuni ale limbajului nostru.” (Branigan 2006:160).

B3.1.2. Motion *picture şi ficţiunea camerei*, camera multiplă, construct global

”Termenul de cameră pare *o abreviere pentru a face aserţiuni despre semnificaţiile din film; un cadru de lucru retoric care acomodează o serie de efecte perceptuale şi psihologice*. Nu există o definiţie a mişcării, a mişcării obiectului sau mobilităţii absolute, perceptuale de pe ecranul de cinema care să construiască o noţiune evidentă de la sine a camerei.” (Branigan 2006:166).

”Punctul de vedere e înglobat în memorie cu evenimentul reprezentat (*frunzele se mişcă*). Spectatorul are sentimentul că frunzele şi copacul au fost văzute simultan din mai multe unghiuri posibile. *La vederea unui copac spectatorul construieşte o imagine generică a copacului* (şi a semnificaţiei sale) decât că mai degrabă a fost văzut dintr-un unghi oarecare” (Branigan 2006:167). „Copacul ar fi „ficţional” dacă îl văd pe James Bond sub copac (James Bond e o abstracţie generică particulară). Ceea ce vedem într-un cadru sau plan *are componente mentale invizibile – abstracte şi mentale,* dar avem sentimentul că ele sunt pe ecran deşi ele nu sunt fotografiate, nu sunt „puse acolo” sau invocate de cameră.” (Branigan 2006:167-8). „*Camera fizică nu este identică cu camera prin care vedem ficţional*” (Branigan 2006:170 sq). „Cineva în interpretarea filmului trebuie să fie clar la ce utilizează limbajul. Nu se poate discerne uzul unei expresii sau unui obiect abstract ci trebuie luate în considerare metoda de a privi, abilităţile şi scopurile în situaţia particulară. *Lumina reflectată de o cameră nu este absolută ci relativă la o situaţie în care funcţionează (de uz sau de menţiune). Lumina pe scenă poate fi cadrată în două moduri diferite de două „camere*”” (Branigan 2006:174). „În exemplu Lotte /vs/ Jenny (şi Jenny care indică în contextul ei ficţional că lumina lunii este produsă de un spot. Acel spot nu e identic cu spotul din sală). „În cele două instanţe lumina are o altă cauză. *Cauzele sunt aşezate în straturi succesive. Noţiunea de „când e ceva” e pus în mişcare pentru un scop într-o situaţie”* (Branigan 2006:174)

Nu numai camera, dar şi emoţiile sunt în funcţie de o cadrare, de o situare a spectatorului într-un cadru de referinţă. „Spectatorul, după Carroll, răspunde, reacţionează la o situaţie în care se află personajul – cadrează situaţia diferit de personaj - şi emoţia nu este la fel şi la fel de intensă ca cea a personajului din situaţia dată (de exemplu: în faţa unui monstru)” (Branigan 2006:174). „Un spectator într-o sală de cinema are emoţii pentru că el sau ea are o idee (credinţă; belief) prin construcţia unui patern narativ. Pentru unele teorii emoţia unui spectator este bazată pe ceva mai puţin decât o credinţă, ceva de genul evaluare, judecată, preferinţă (*appraisal*) sau doar un gând”.

„Spectatorul umple și pune în evidență (makes salient) prin umplere (fill in, fill out, reorder, revise) ceea ce există pe ecran doar ca o serie de referenți neterminați, goi și indefiniți (unfinished, hollow, and indefinite) de genul o situație, cineva, o acțiune, odată” (Branigan 2006:175). „Un gând este înfricoșător pentru un spectator numai pentru că el sau ea își imaginează cum gândul ar putea fi conectat la o situație înfricosătoare sau un tip de situații înfricoșătoare undeva în afara cinematografului. Spectatorul este însă altundeva decât locul de unde are loc un punct de vedere exprimat de cameră. El poate să descrie, sa modifice, sa vizualizeze din puncte de vedere diferite spațiul diegetic, dar uită cadrarea și montajul exact al scenei” (Branigan 2006:176).

Sistemul vizual uman construiește ceea ce David Marr numește o „**descriere centrată pe obiect” a spațiului și adâncimii care este independentă de poziția, distanța și unghiul de vedere al subiectului**; adică ceea ce vedem nu este cea care este pe retină (Branigan 2006:308 n.26) (Marr 2002:259). „Înțelegerea pe care o avem este inclusă în ceea ce am învățat înainte, inferat și asumat despre semnificația evenimentelor care se desfășoară și așteptările viitoare asupra eveniemrntelor. Înțelegerea pe care o avem nu poate scăpa de valorile și experiența de viață și de locul nostru în lumea non-ficțională. Ceea ce construim când vedem o scenă este *non local și non vizual*. Construim o matrice mentală care ne permite să vizualizăm și să simțim liber în moduri care au fost proiectate prin ficțiune din credințele obișnuite” (Branigan 2006:176) [269] .

”Analizăm paternele de mișcare nu în termeni de traiectorii fizic specificabile ci în termeni de acte dotate cu scop în urma utilizării schemelor ; dacă privitorul nu are disponibilă o structură mentală sau un eveniment schematic în care segmentele (schimbarea de direcție și viteză, tăietura de montaj) și fie incluse, să își găsească locul și de unde să poată fi regenerate la nevoie atunci mișcarea continuă în spațiu devine indeterminată în memorie. Mintea lasă lumea însăși să stocheze anumite *informații de tip spațial*” (Branigan 2006:308-9 n.27).

”Astfel, se poate vorbi nu de o cameră ci de *mai multe camere supraetajate* care corespund la multiple (chiar incompatibile) intrepretări care operează într-un plan. Fiecare nivel narativ produce o cameră specifică (Branigan 2006:309 n.28). Spectatorul creează și își apropie punctul de vedere al personajului în măsura în care e nevoie să înțeleagă o structură narativă care se desfășoară și are o semnificație (*a point*) (un *skepsis*)” (Branigan 2006:177). „Când vedem filmul nu construim punctul de vedere al unei camere fizice ci vagabondăm în timp (*crisscrossing through time*): ne amintim, imaginăm, simțim, umplem și aplicăm modele sau scheme (*developing models or schemata*) care se dezvoltă și care fac posibile actele noatre conștiente de percepție.” (Branigan 2006:177).

O cameră este o mini-teorie a înțelegerii filmului. „Cunoașterea vizuală a unei scene nu e identică și nici determinată exclusiv de către trăsăturile vizibile și audibile ale planului sau secvenței de planuri. Camera în filmul de ficțiune este un construct global cel puțin parțial proiectat de starea mentală a privitorului și ca și noțiunile de personaj și diegeză și este mai mult decât ceea ce apare și este este literal auzit pe ecran” (Branigan 2006:177-8).

[269] Vezi deasemenea Rice Hether (2010:228-258) despre contextele de utilizare a perspectivei de persoana I și persoana III în memoria normală și patologică. Memoriile actualizate dintr-o perspectivă la persoana a III-a sunt atașate de contexte temporale îndepărtate (din copilărie); prezintă o asociere cu caracterul de auto-conștiință mai ridicat ((2010:-232) ori o asociere cu strategii cognitive de evitare a intensității emotive a memoriilor traumatice ((2010:-235); iar imaginile asociate sunt mai puțin vii și mai construite. Si o explicitare a teoriei viziunii lui Marr în Petitot (1990:7 sq).

B3.1.3. Cauzalitatea camerei

„**what the thing film is is the class of things it does**”
(Wittgenstein, apud Branigan 2006:190)

”Sunt mai multe cauzalități de diferite mărimi și puteri ordonate în straturi. Cauzalitatea e legată de explicație și de utilizarea limbajului. Cele mai importante cauze care justifică modul în care un spectator înțelege „camera” sunt cauze din „nivelul de mijloc”, cel care corespunde lumii cotidiene, o lume de dimensiuni medii [270] „ (Branigan 2006:182).

Care este cauza unei camere? „Cauzalitatea este legată de explicație și de uzul limbajului. Mai multe cauzalități sunt implicate în simultan (Branigan 2006:182). *Vorbind despre cauze cadrăm o lume creând categorii care produc similarități. Creeăm categorii, diferențe și ierarhii pentru a diviza și segmenta lumea în tipuri de obiecte semnificative legate de interesele noastre*. Aceste părți devin parte dintr-un limbaj cu ajutorul căruia moduri de schimb și interacțiune pot fi descrise. Cauzele și acțiunile au grade de abstracțiune.” (Branigan 2006:186). „Cauzele sunt născute din reguli de limbaj; determinism sau indeterminism, sunt proprietăți ale unui sistem și sunt fixate în mod arbitrar. *Alegerea unui set de categorii și a unei segmentări (o gramatică) are consecințe asupra unei descrieri* (de exemplu paradoxul lui Zeno face ca mişcarea să fie imposibilă în termenii cu care lumea lui Zeno este descrisă; alergătorul nu poate ajunge broasca și mişcarea este imposibilă)” (Branigan 2006:187). „*O segmentare este construită să specifice ce părți aparțin unui obiect și pun în mișcare cauzele de susținere apropiate* (o persistență și o inerție ori o rezistență la schimbare; unde cauzalitatea mobilă ori pozitivă – venirea în existență sau o schimbare de stare importantă – este în relația sa cu cauzalitatea de susținere cum este proprietatea față de o substanță” (Branigan 2006:184-7). „A stipula părți și obiecte e vital pentru a cadra și pentru a descrie o cauzalitate care va pune împreună părțile”. „Disjuncția cauză /vs/ efect este datorată segmentării – limbajului – care a fost adoptat pentru a prescrie părțile și pentru a defini obiectele în funcție de imersiunea noastră într-o situație sau o problemă. Atenția noastră este orientată către acțiunile unor obiecte independente de talie mijlocie (*independent midsized objects*). Este o greșeală să consideri că există un singur vocabular într-un limbaj universal de cauzalitate care poate da seama de toate seturile de segmentări pe care dorim să le facem. *Cauzalitatea există în straturi și nivele care sunt potrivite la niveluri și probleme diferite*.” (Branigan 2006:187).

”Camera ce aparține persoanei întâi – „eu fac o fotografie - și camera fizică din expresia „apăs pe butonul unei camere” (camera este la persoana a treia) nu pot funcționa în mod similar ca părți ale unei singure cauzalități ce poate fi încadrată într-o singură formă de expresie” (Branigan 2006:189). „*Atunci când cauzalitatea în sine este văzută în relație cu limbajul atunci ea va avea diferite utilizări în diferite situații. Şi camera este văzută relativ la limbajul specific pe care l-am ales pentru a cadra probleme de importanță pentru noi*” (Branigan 2006:189). „Discursul care afirmă ceva se leagă de cauzalitatea unei acțiuni. *Când ne focalizăm atenția asupra ceva punem un cadru în jurul a ceva*. Un cadru pus în loc susține elementele care sunt în centrul atenției. Cauzalitatea devine mobilă, pozitivă acolo unde atenția este îndreptată, iar restul devine cauzalitate care susține. Dacă ne focalizăm pe cele patru laturi ale unui cadru cinematografic atunci ele sunt cauzele susținătoare ale imaginii și conținutului ei așa cum cele patru picioare ale unei mese țin tăblia pe loc.” (Branigan 2006:190). „Pentru semnificație fundalul cauzal nu este cauzalitaea fizică, ci acesta este format de către interesele și problemele oamenilor” (Branigan 2006:190).

O cameră apare dintr-un set mai larg de practici discursive, din potrivirea sa cu o varietate de jocuri de limbaj. „*Filmul este un obiect specific unui cadru pentru că un cadru este relativ, adecvat unei probleme, proces, scop sau unui anume tip de comportament. Un obiect este relativ la o*

[270] „I believe that the most important and prominent causes for understanding how a spectator thinks about a “camera” will be causes from a “middle level” that correspond to the world that we normally inhabit, a world of middle dimensions” (Branigan 2006:182).

situație în care anume tipuri de lucruri pot să aibe loc într-un fel de joc-de-acțiune (action-game) specificat de un joc-de-limbaj (language-game)" (Branigan 2006:190).

B3.1.4. Camera ghid și emergența conștiinței

"A înțelege este a performa ceva care se potriveste la planul unui joc (de acțiune, de limbaj), o situație pragmatică în care scopurile și interesele noastre definesc obiectele folositoare, părțile lor și acțiunile. Ceea ce pare să susțină cauzal este efectul alegerii unui mod de segmentare și de vorbire despre acțiunile noastre„ (Branigan 2006:193-4). „Este alegerea noastră a unei expresii sau, mai degrabă, a unui set de expresii legate care creează o focalizare, care pune în mișcare o formă de cauzalitate și definește ceea ce va fi considerat ca nefiind în mișcare" [271] (Branigan 2006:193).

"Filmul este legat de practici de cinema și forme de a vorbi în circumstanțe particulare" (Branigan 2006:195). „Există mai multe forme de a fi ghid (de a fi o cauză). *Mai multe camere situate în diferite regiuni ale activității de limbaj în funcție de locurile și jocurile-de-acțiune care privesc cinematograful. Dacă ghidul este camera atunci ea va fi diferite lucruri cu diferite ocazii și va fi relativă la performanța noastră* (la comportamentul nostru atunci când suntem ghidați și explicațiile pe care le dăm nouă înșine despre cum am fost ghidați)" (Branigan 2006:196). „A fi ghid (camera = ghid) trebuie să includă reacțiile persoanei ghidate pe parcurs ce ea experimentează încorporând noi percepții înapoi în circumstanțe, descoperind astfel o semnificație relevantă pentru a „fi ghidat" de un ghid" (Branigan 2006:196).

Camera apare ca un cuvânt ghid aflat sus pe pagina unui dicționar, ca o fotografie pe coperta cărții diferită de aceeași fotografie în interiorul cărții. „A fi un ghid depinde nu de existența unui cuvânt sau unei fotografii sau a unui obiect ci în modul în care o persoană creează noi paterne prin modelarea continuă a unor schimbări în percepția ei față de un punct de pornire sau o destinație imaginată". „Camera e caracterizată de relația sa cu o structură de informații – cu individul care face informațiile utile. *O cameră apare ca o manieră de a gândi despre cursul gândirii cuiva. Când vedem un film gândurile noastre se ajustează, moment cu moment, și punctul față de care măsurăm ajustările (devianța, destinația) este camera"* (Branigan 2006:197). „Un obiect cauzează o reacție care apoi alterează sau ghidează ceea ce pare că acest obiect ne face nouă atunci când îl privim și deci devine altceva diferit în fața ochilor noștri și capătă un nou înțeles. Ceea ce este un lucru depinde în ce relații anume sunt selectate ca fiind cele mai importante atunci când cineva se uită sau se gândește la acel lucru." (Branigan 2006:197-8).

Dawning of awareness (răsărirea unei conștiințe). „O cale prin care Wittgenstein rezolvă problema „rerecunoașterii" are loc cu ajutorul noțiunii pe care el o denumește „apariția" (răsărirea, iluminarea sau schimbarea) (*the "dawning" ("flashing" or "changing")*) unui „aspect" al unei picturi sau al unei mostre. Un „aspect" este pentru Wittgenstein experimentat direct (...). Un „aspect" pentru Wittgenstein include, de exemplu, faptul de a vedea o trăsătură ca fiind de natură generală sau particulară (cum ar fi a vedea o mostră de frunză ca fiind tipică pentru un tip de stejar sau altfel ca fiind în mod general o frunză a unui copac tipic). A percepe o asemănare de familie atunci când te uiți la fața cuiva, a detecta emoții ca ezitarea, timiditatea și tristețea, a vedea fictional (adică a vedea lumina lunii într-un reflector din *Opera de trei parale*) și a experimenta anuminte efecte estetice" (Branigan 2006:198-9).

"Un aspect depinde de faptul de a simți o familiarite care, la rândul său, este o funcție a memoriei și învățării (...) răsărirea unui aspect poate fi focalizată pe un obiect fizic a cărei percepție, desigur, devine familiară, dar poate, deasemenea, să fie focalizată asupra unei situații sau unei reprezentări în care „preferințele" noastre să fie recunoscute (...) Astfel, pentru Wittgenstein, aspectele și răsărirea lor apar într-o serie de situații cognitive și emotive. Camera este, deasemenea,

[271] It is our choice of an expression, or rather an interlocking set of expressions, that creates a focus, that sets in motion a form of causality and defines what will be taken as not changing. (Branigan 2006:193).

dacă este să fie un ghid, trebuie să fie parte dintr-un proces de recunoaștere și reconfigurare”. [272] (Branigan 2006:198-9). „Şi camera este subiect a fi recadrată și nu a fi mereu aceeași. Răsărirea (*flash* sau schimbarea) unui aspect apare, de exemplu, în cazul în care o frunză poate fi tipică pentru un tip de copac sau tipică pentru copaci în general sau atunci când vezi o asemănare de familie la fața cuiva sau vezi ceva în mod fictional (să vezi lumina lunii în loc de un spot de lumină). *Camera este parte a procesului de recunoaștere și de reconfigurare”* (Branigan 2006:199). *A vedea un nou aspect este o formă de cadrare și de recadrare a obiectului într-un nou context* (Branigan 2006:200). „După ce un plan a fost „re-recunoscut” se schimbă în ceva diferit deși poate să se schimbe la loc sau să se schimbe din nou. O camera poate nu este întotdeauna „la fel”, ci poate să fie „recadrată””.

Ce cauzează schimbarea obiectului?

”Exemplele lui Wittgenstein arată că aspectele pot răsări cu ajutorul mai multor operații ale minții. De exemplul aspectele pot răsări din paterne de stimuli ce provoacă iluzii vizuale (*bottom-up*) sau din sarcina activității pe care o performează cineva (*top-down*) sau din procesări inter-modale sau laterale (ca în sinestezia sau din regulile de continuitate „laterală” din film – cum ar fi convenția perspectivei sonore care potrivește audiția și vizibilitatea) sau din „metafore perceptuale” (de exemplu de a vizualiza mișcarea unui rege pe o tablă de șah în termenii unei „forme” distinctive) (...) a vedea aspecte sau a vedea lucrurile sub descrieri cognitive alternative. [273] (Branigan 2006:198-9).

B3.1.5. Camera mișcare și conștiința – Michel Collot

Collot în lucrările sale despre peisaj se preocupă de „spațialitatea gândirii”, acolo unde „peisajul dă de gândit și gândirea se desfășoară ca și peisaj” (Collot 2011:21). El citează din Jean-Luc Nancy (2001, „L'espece d'espace pensee”, (pref.) Bruno Goetz, 2001, *La dislocation*, Paris:L'Harmattan) pentru care „*gândirea nu se poate gândi decât ca metaforă, cu și ca transport, deplasare din loc în loc* (...). am fi tentați să spunem că *gândirea este întotdeauna locatară: întotdeauna într-un loc, în loc și în a avea un loc”* (*le lieu et l'avoir lieu*) (Collot 2011:39). El continuă citatul din Nancy „gândirea nu poate să se dispenseze de suportul metaforelor pentru că ea înseși naște din transportul conștiinței în lume, care creează acest fel de spațiu-gândire” (Collot 2011:39). Putem considera că, urmând structura fractală a organizării arhitecturii cognitive, un patern comun se manifestă atât în cazul percepțiilor figură /vs/ fond, - în procesele bottom-up – apoi în cazul metaforelor cognitive ori în cazul aplicării schemelor vizuale ori narative sau ale „deplasărilor” – în procesele top-down – cât și în cazul „răsăririi” aspectelor în conștiință (în cazul cognițiilor abstracte de genul rezolvarea de probleme, ipoteze sau interpretări filozofice).

---

[272] „an aspect depends on a sense of *familiarity* that, in turn, is a function of memory and learning (...)The dawning of an aspect might be focused on a physical object, of course, the perception of which turns on familiarity, but it may equally be focused on a situation or representation in which our ‘preferences’ are being recognized. (...)Thus, for Wittgenstein, aspects and their dawning arise in a range of cognitive and emotive situations. The camera, too, if it is to be a guide, must be part of a process of recognition and reconfiguration.” (Branigan 2006:198-9).

[273] „The range of Wittgenstein's examples shows that aspects may dawn through many operations of mind. For example, aspects may arise from illusory patterns of stimuli (i.e., bottom-up), or from a task one is performing (i.e., top-down), or from cross-modal or lateral processing (as in synesthesia; or, as in ‘lateral’ continuity rules in film, e.g., the convention of sound perspective which matches audibility and visibility), or from ‘perceptual metaphors’ (e.g., visualizing a knight's move in a chess game in terms of a distinctive ‘shape’), or from effects of memory. (...) seeing aspects or of seeing things under alternative cognitive descriptions” (Branigan 2006:198-9).

B3.1.6. Camera mentală

”Camera poate să ne apară ca un gând postevent sau o răzgândire (afterthought) care doar susține aspecte sau aparține aspectelor (așa cum forma fizică și forma unei anumite mișcări a unei piese de șah îi aparține) sau poate să apară în timpul recunoașteriii aspectelor ca o sumă a tuturor „aspectelor” unei imagini” (Branigan 2006:200). „Utilizăm termenul de cameră pentru a numi și marca un loc în fluxul gândirii; *o ocazie printre altele de a consulta, negocia și confabula despre un text. Camera are o identitate flexibilă, metaforică adaptată la cauzalitatea unor noi contexte care sunt chemate din memoria spectatorului*. O cameră reprezintă o fază din gândirea noastră așa cum punctul de atac, *in medias res, backstory*, punctul culminant, climaxul și epilogul reprezintă faze din înțelegerea noastră a cauzalității narative” (Branigan 2006:201).

”Pentru mai mulți eseiști ai cinematografului, mobilitatea și cauzalitatea asociate cu camera au un aspect mental ; un aspect care răsare (*dawns*)” (Branigan 2006:206). „Contextele apropiate pentru aceste efecte, deși sunt deseori indicate (*cued*) de o manieră oarecare, *nu* sunt determinate de către film, pentru că şi cauzele unei interpretări sunt mult mai complexe decât stimulii și răspunsurile bottom-up sau doar lanțurile de asociații descoperite pe ecran. Ecranul este atât o cauză cât și o focalizare a atenției noastre.” (Branigan 2006:208)

Branigan aduce un exemplu dintr-un plan secvență din Chaplin Camera unde mișcarea, poziția și gândirea sunt în omologie. Chaplin, aflat în cubul scenic are o serie de mișcări laterale de du-te vino stânga dreapta în funcție de ezitările sale mentale (să plec, să mă întorc, să plec totuși, dar mai bine revin). Fiecare gând este transpus într-o mișcare corporală în scena diegetică și o poziție în planul cadrului cinematografic.

”Cauzalitatea este ordonată în straturi relaționate în diverse feluri cu moduri de a mobiliza termenii. Fiecarea strat dă un cadru pentru termenii analizei de film, cum ar fi și camera. Mișcarea și schimbarea pot fi abstracte – la fel cum și camera poate fi abstractă. Mișcarea de înainte sau lateral a camerei poate fi abstractă. Aceste abstracții sunt legate radial de moduri comune de a percepe, de retorică și de a trăi într-o lume și nu pot fi reduse la o singură definiție. ***Mișcările abstracte** sunt extrase din modele cotidiene. În acest model ne vizualizăm într-un loc de nivel mediu (midsized) cu obiecte care pot fi „împinse și trase” : o încăpere de genul livingroom. (v la Langacker modelul bilei de biliard și scena locația). Acest model este un mediu pentru gândire care susține o retorică a acțiunii”* (Branigan 2006:209). Descrierea se face cu categorii de nivel fundamental (*basic level categories*) (Lakoff & Johnson). Alte modele, strata cauzale pot fi construite pornind de la acesta. *Noi containere și cadre pot fi imaginate care conțin mișcări ale unor obiecte abstracte. Camera poate fi concepută ca un tip special de container care se mișcă printre obiecte și le mută în interiorul său*. Pentru că sunt mai multe metafore și proiecții care guvernează camera, nu una, atunci pare că sunt mai multe camere, nu una” (Branigan 2006:225 n.73).

”Mișcări și schimbări abstracte sunt: *m-am mutat mai departe de vechea mea viață*; *m-am apropiat de a câștiga jocul de șah*; *mașina scade în valoare cu fiecare lună* (falls), *cât de mult va dura ca să ajung acolo*; *am vizitat un web site*; *cuvintele de pe ecranul de computer sunt trimise iar ideile sunt schimbate*; *acum am prins ce înseamnă acest titlu* „ (Branigan 2006:210). „Mișcările obiectelor ipotetice ajută la configurarea sentimentului de mișcare și schimbare atunci când vedem, auzim, citim, narativizăm, gândim sau ne amintim adică atunci când căutăm să explicăm conștiința unei schimbări prin potrivirea ei la loc într-un patern fundamental al schimbării. *Obiectele pot fi imaginate de o manieră narativă (cadru narativ) cu ajutorul schemei sursa-calea-ținta. Raționalizarea și înțelegerea filmului de ficțiune sunt derivate din categorii fundamentale, prototipe, concepte radiale, metafore, cadre, scheme, imaginări și euristică”* (Branigan 2006:211).

”Există mai multe concepte care pot formaliza noi forme de cauzalitate. Modele abstracte ale lumii pot conceptualiza rolul camerei de filmat dincolo de modelul încăperii” (Branigan 2006:212-3). „În general criticii de film, când descriu mișcarea camerei, amestecă trei descrieri din cadre diferite: *matematic/mecanic, concret și cognitiv/emoțional.* Pentru Sobchack experiența mișcării de cameră și a scopului ei are loc în spațiul locuibil uman la fel cum trăim pe noi înșine și activitățile noastre când ne vedem corporalizați în modelul concret al lumii.” (Branigan 2006:215).

B3.1.7. Sub o descriere, camera virtuală

”Ceea ce e de cercetat este ce set de judecăți, bazat pe ce set de credințe și dorințe, face ca o cameră să aibe un set de proprietăți; adică, când începe să existe o cameră sub descrierile pe care le oferim funcționării textului, sub etichetele pe care le aplicăm textului pentru a modela o serie de fotografii (sau filmul) ca modelând la rândul său mișcarea și schimbarea. *Camera nu e fizică ci este o relație cauzală rezultată din interacțiunea celui care percepe cu imaginea; cum acesta face ca imaginea să aibe sens și cum cel care percepe se simte ghidat de o cameră în anumite feluri la anuminte momente și nu în altele*.” (Branigan 2006:217). „*Există obiecte și proprietăți văzute sub diverse descrieri în contexte care sunt acceptabile pentru diverși oameni în grade diferite în momente diferite* (obiectul în sine nu poate precede contextualizarea)” (Branigan 2006:218). „O readucere a utilizării limbajului cu ajutorul căruia gândirea și corpul nostru proiectează semne pe lume după regulile (o gramatică) adoptate pentru a facilita anumite scopuri în lume. Judecarea nu se face pe criteriul adevărului, ci pe cea a corectitudini (right; right sau wrong) sau adecvarea unei versiuni, unei descrieri a lumii.” (Branigan 2006:219).

*”Camera este o „**etichetă semantică**”, o „**ipoteză de lectură**”.* Limbajul este principalul sistem de modelare. Filmul este preluat de conștiință care impune descrieri (deseori verbale) pe obiectele de interes și pe obiectele legate de obiectele de interes. Descrierea este o ipoteză sau un punct de vedere ori o teorie populară condensată despre natura și semnificația unui lucru ca fiind ceva sau altceva pentru o serie de posibile interacțiuni.” (Branigan 2006:223). „A vedea ceva înseamnă a vedea sub aspecte și deci să le schimbi. Camera este un fel de descriere funcțională sau o ocazie când; o camera nu poate scăpa de momentul în care spectatorul impune o formă gramaticală asupra a ceea ce ia sub observație – când camera primește o expresie într-o regiune a limbajului legată de un plan, activitate sau joc. Camera ia formă atunci când o persoană aplică o gândire într-un cadru ; când acționează să rezolve o problemă cu ajustarea unei metafore. Ea e un gest către un amestec de obișnuințe, acțiuni și rațiuni care motivează descrierile noastre favorite ; descrieri care conduc la mișcări atât figurative cât și literale” (Branigan 2006:224).

C. FICȚIUNEA

C.1. Discursivizarea – Odin

A produce o povestire implică și o « structurare paradigmatică a acțiunilor în funcție de valorile pe care acestea le vehiculează » (Odin 2000:35). Orice povestire se poate citi ca o construcție semantică paradigmatică (v. Claude Levi-Strauss modelul acronic al mitului lui Oedip și "structurile profunde" ale lui A.J.Greimas) [274] . Orice povestire devine un discurs iar orice intervenție a ***naratorului*** se dublează prin construcția unei instanțe enunțiatoare, un ***responsabil al discursului*** (Odin 2000:36). Pentru Aumont (2008:64) discursul este deja înscris în semantica obiectului diegetic reprezentat pe peliculă.

4 enunțători : narativizator, monstrator, narator, responsabil al discursului.
narrativiseur, monstrateur, narrateur, responsable du discours
4 procese : narativizarea, monstrarea, narațiunea și discursivizarea.
narativisation, monstration, narration et discursivisation

Narativizarea, monstrarea și discursivizarea funcționează în afara producției povestirii. Narațiunea nu poate funcționa fără celelalte trei procese (Narațiunea presupune narativizarea și monstrarea și trimite către discurs). A produce o povestire din perspectiva ficționalizării înseamnă, pe de o parte, construcția unei structuri enunțiative în care monstrarea este dependentă de narațiune și, pe de alta, de a fixa constrângeri puternice în termeni de coerență și exhaustivitate (odin 2000:36).

C.2. Ficționalizarea – Odin

C.2.1. Introducere

Enunțarea – În lingvistica enunțării (Emile Benveniste) enunțarea este definită ca actul individual de utilizare a limbii; activitatea lingvistică a celui care vorbește atunci când vorbește. Enunțarea se manifestă prin urmele enunțării în enunț (mărci de subiectivitate în frază : deictice, pronominale, modalizări care fixează cadrul enunțiativ (emițătorul, receptorul, spațiul, timpul când are loc enunțarea)).

Pentru Odin există 3 nivele de ficționalizare.

C.2.2. Ficționalizarea *1* : a limbajului

”***Ficționalizarea 1*** *este inerentă utilizării limbii naturale ; inerente statutului semnificant al limbajului*. Î*n cinema ceea ce este perceput nu este obiectul în sine, ci un duplicat* (generat de aptitudinea ficționalizantă a limbajului)" (Odin 2000:48). „Cinematograful are o « bogăție » perceptivă care dispare în actul perceptiv în favoarea a ceea ce este perceput" (Odin 2000:49). Pornind de la afirmația lui Metz conform căreia "orice film e un film de ficțiune" descoperim că cinematograful dă mai mult pentru a deroba mai mult (Odin 2000:48). Limbajul, ca sistem de semne, pe de o parte, face o referință la obiecte externe și, pe de altă parte, substituie prezența obiectului cu

[274] Careul semiotic al lui Greimas este format din doi termeni in relatie de *contrariu* : ex. ordine si dezordine; fiecare e in relatie de *contradictie* cu un alt termen : ordine vs non-ordine si dezordine vs non-dezordine; si fiecare sub-contrariu in relatie de *implicare* cu termenul contrariu opus: ordinea implica non-dezordinea si dezordinea implica non-ordinea (Odin 2000:35).

prezența semnului. Astfel, în această perspectivă, se poate spune că semnul „înlocuiește" obiectul și prezența sa.

Aumont consideră că filmul de ficțiune consistă în 2 reprezentări imbricate. *Decorul și personajele reprezintă o situație care este fictivă, povestea istorisită. Filmul reprezintă prin intermediul imaginilor suprapuse ("juxtaposees") această primă reprezentare*. Filmul de ficțiune este dublu ireal: ireal în ceea ce reprezintă (ficțiunea sau lumea imaginată) și ireal prin modalitatea de o reprezenta (cu ajutorul unor imagini de obiecte și actori) (Aumont 2008:70). *Reprezentarea filmică nu dă de văzut decât "efigii, umbre înregistrate ale obiectelor care, ele, sunt absente". „Cinematograful are astfel capacitatea de a "absenteifica" ceea ce arată (o absentare în timp și spațiu căci scena înregistrată a fost și a avut loc în altă parte decât pe ecranul unde se înscrie)".* „În cinema atât reprezentatul cât și reprezentantul sunt fictivi. În acest sens orice film este un film de ficțiune" (Aumont 2008:71). Carroll (1996:46 sq) la rândul său vorbește de ficționalizare, *portretizarea nominală* – trimiterea către o entitate particulară: loc sau personaj, diferită de cea care a cauzat imaginea – în funcție de consemne de lectură de tipul voce-off, montajul sau titlul.

C.2.3. Ficționalizarea *2* : a discursului non-ancorat

Ficționalizarea 2. În urma travaliului narativ povestirea (*le recit*) devine un « discurs închis care *irealizează* o secvență temporală de evenimente » (Odin 2000 :49 – apud Chistian Metz). Ficționalizarea 2 priveste statutul referentului mobilizat de discurs. *Povestirea, prin chiar apariția ei, provoacă o dispariție a lui nunc (acum = povestirea vieții curente), a lui hic (aici = reportajul în direct la televiziune) și cel mai des ale amândorura (actualități cinematografice și povestirea istorică).* Discursul poate, din această perspectivă, considerat o formă de îndepărtare de un „acum" și „aici" și o proiecție a ceea ce este relatat într-un „altundeva" și „altcândva".

Ficționalizarea 2 poate avea loc și în fața unor forme de discurs altele decât cele narative. Descrierea, lectura estetică a unui film sau tablou, un proces verbal al unei experiențe de fizică produc această dispariție a lui *hic et nunc* (Odin 2000 :49). Ficționalizarea 2 este legată de anumite moduri de producție discursivă : narativ, descriptiv, interpretativ (interpretativ modelizator) (Odin 2000:50). Însă *un discurs care mobilizează deictice de genul "dă-mi sarea", "te găsesc deseară la gară" "pe mâine" scapă de ficționalizarea 2* (dar totuși pot fi enunțate de către un enunțător fictiv). O povestire produce o ficționalizare 2, dar nu și un mod ficționalizant (Odin 2000:131). *Ficționalizarea 2 este graduală. Narațiunea are un grad mai mare de îndepărtare de aici și acum* (Odin 2000:50).

C.2.4. Ficționalizarea *3* : a enunțătorului ficționalizant

Ficționalizarea 3. *Privește statutul conținutului și imaginarului pe care filmul îl poate reprezenta.* În perspectiva semio-pragmatică ficționalizarea 3 înseamnă construcția unui *enunțător ficționalizant* (*fictivisant* ; care produce un enunț de tip ficțional) și a unui *enunțător fictiv* (care este el însuși o entitate fictivă) (Odin 2000:51). Enunțătorul nu este un fapt textual, ci este *o presupunere sau o construcție a spectatorului și "dacă sunt urme, ele sunt cele ale enunțătorului pe care îl construiesc*" (Odin 2000:51). În termenii GC este un act de vorbire performat de un vorbitor și un ascultător amândoi situați în fața evenimentului conceput.

Ficționalizarea 3 presupune la rândul său trei operații conjuncte.

Operatia 1: spectatorul ficționalizant construiește un enunțător dotat cu o intenție ficționalizantă; *care are o intenție de a face o ficțiune* (Odin 2000:51).

Operatia 2: *construcția unui enunțător care se preface a face aserțiuni*, dar *fără intenția de a păcăli* (*non-deceptive pretense* Buckland 2000:96). Acesta are o "activitate voluntară de a face ca și cum sau de a se preface că..." (*faire semblant*). Adică acesta face, conform lui Searle, acțiunea de a *mima* o aserțiune (Odin 2000:51).

Operatia 3: *construcția enunțătorului ca o entitate căreia nu-i pun întrebări* situată nu în diegeză, ci într-un spațiu incontestabil = un ***enunțător fictiv*** (*inquestionnable*). În același timp mă construiesc pe mine, spectatorul, ca ***destinatar fictiv*** (*enonciataire fictif*).

Fictivizarea polilor comunicării este o trăsătură fundamentală a ficționalizării 3 (Odin 2000:52). *Atât enunțătorul cât și destinatarul sunt ficționalizați. Destinatarul este situat și el într-un spațiu imaginar*. Enunțătorul este o origine fictivă care produce un act de enunțare fără să asume și condițiile și angajamentele normal cerute de acest act *iar spectatorul nu se mai simte interpelat ca o persoană reală care trebuie să ia în serios ceea ce i se povestește* (Odin 1988:128). Construcția unui ***enunțător fictiv*** rezidă și relația spectatorului cu mișcarea de pe ecran care produce un efect de prezență și „mă autorizează să nu-mi pun intrebări asupra valorii indiciale a imaginii fotografice” (nu un “*avoir-ete-la*, *mais un etre-la vivant*” apud Metz, din Odin 2000:155). Se produce astfel o debraiere enunțiativă ficţionalizantă. În termenii lui Branigan el este un narator non-diegetic care se adresează unui narator diegetic.

Găsim un exemplu la Jean-Teddy Philippe, *Documents interdits* (1993)unde o serie de enunțători imbricați care aduc fie consemne de lectură documentară – în termeni de adevăr sau fals al discursului - fie consemne de lectură ficționalizante.

”Statutul conținutului și imaginarului pe care cinematograful îl poate eventual reprezenta implică astfel construcția

1.unui *enunțător dotat cu o intenție fictionalizantă* (un enunțător intenţional),

2.*care se preface că face aserții, dar e lipsit de intenția de a înșela* şi

3.*un enunțător fictiv* (situat într-un spațiu altundeva ; un spațiu căruia nu i se pot adresa întrebări) *care mă situează ca și destinatar fictiv* al enunțului (ficționalizarea polilor comunicării)) (Odin 2000:50 sq) [275] .

Buckland observă că modalizarea actanților (enunțător /vs/ receptor) ca reali în modul documentar are loc la nivelul de « suprafață » pe când filmul de ficțiune modalizează actanții ca reali la un nivel « latent » (Buckland 2000:107).

C.2.5. Enunțător fictiv și enunțător real

Introducere

Unui ***enunțător fictiv*** (situat într-un spațiu altundeva – *ailleurs*) i se opune un ***enunțător real*** (aflat în spațiul real și care face enunțuri de realitate). *Caracterizarea unui enunț ca enunț de realitate nu are fundament în statutul enunțului, ci în statutul enunțătorului său*. *Enunțătorul real* este un enunțător pe care îl construiesc ca și aparţinând aceleiași lumi ca și mine (/vs/ un altundeva - *ailleurs*) iar *enunțurile de realitate* sunt enunțuri pe care le construiesc ca și enunțate de un enunțător real. (Odin 2000:54). Exemplu de film ce amestecă ficțiunea cu documentarul precum și identitățile (actor, regizor, acuzator, acuzat) găsim în *Close-up* aka *Nema-ye Nazdik* (Kiarostami, 1990). Scena procesului conține indici de status de realitate real, deși e ficțional construită. Scena documentar construită din plimbarea pe motocicletă din finalul filmului conține indici de status de realitate, documentar, este deasemenea ficțională.

[275] Buckland pornind de la fraza lui Searle privind statutul discursului fictional “suspension of disbelief” (Searle 1979:60-1) vorbeste de o denegare (disavowal) normala (non patologica) in care spectatorul de film doar intrentine (entertain) mental iluzia fictiunii filmului desi in tot acest timp stie ca se afla in fata unei iluzii (Buckland 2000 :93). Denegarea patologica implica o scindare a ego in care o multime de credinte sunt constiente si altele – antitetice – sunt inconstiente.

Enunțător real /vs/ enunțător fictiv

Enunțătorul real este o construcție a spectatorului, nu este o persoană empirică (Odin 2000:54). Construcția acestuia se face prin punerea unor întrebări. Î*ntrebările puse enunțătorului sunt forme de ieșire din ficționalizare și modalități de construcție ale enunțătorului în termeni de*:

(1) *identitate* (caut o persoană nume propriu care, ca și enunțător real, rămâne o construcție a lectorului),

(2) construcție în termeni *metadiscursivi* (*lectura tehnică*: cum a făcut enunțătorul (prestidigitatorul) un efect sau altul în filmul X?; *lectura estetică*: ce tip de travaliu formal a operat enunțătorul; *lectura autoreflexivă*: ce discurs despre cinema are enunțătorul) și

(3) *adevăr* (spune enunțătorul ceva adevărat sau fals? A fost turnat acest plan la Veneția sau nu? În *Moarte la Veneția* [Luchino Visconti, 1971]) (Odin 2000:54).

”Toate aceste construcții ale enunțătorului mă fac să intru în modul de lectură documentarizant. Faptul că-mi pun întrebarea în termeni de adevăr mă face să intru în documentarizare. A repera erorile și minciunile (lucrurile false) în text este semnul faptului că facem o lectură documentarizantă” (Odin 2000:54).

”Întrebările în termen de adevăr pot fi puse personajelor în lectura ficționalizantă de genul : este X asasinul ? minte X?” (Odin 2000:55). Carroll discută despre vacuitatea unor întrebări de genul: câți copii are Lady Macbeth referitoare la o lume ficțională incompletă care nu suportă acest de gen de întrebări (nefiind lumi „integral articulate”) (Carroll 1996:238). Imposibil de tratat acest gen de întrebări. Ficțiunile sunt, prin natura lor, „ontologic incomplete” și nu are sens să le evaluăm în funcție de standarde obiective de corespondență a faptelor (*standards of evidence*).

Enunțător real și enunțător fictiv

Enunțătorul real și enunțătorul fictiv se articulează. Pot să fac un mix enunțiativ asupra unui film ; în simultan să pun în operă o lectură în termeni de enunțător real cât și fictiv. Exemplul unei piese de teatru unde actorul face o scenă de benedicție pe care spectatorii o primesc ca și reală sau lectura filmului *Moarte la Veneția* (Luchino Visconti, 1971) în termeni documentari ce aparţin de comparația asupra arhitecturii orașului (Odin 2000:56). Astfel construcția unui enunțător real sau fictiv se poate face (1) la orice nivel de producție de sens ale unui text : istorie, discurs, personaje, decoruri, valori etc și (2) construcția enunțătorilor se face la nivele sau în cadre diferite (Odin 2000:56). Exemplu Din seria *Documente interzise* (1993), Jean-Teddy Philippe, *Le plongeur*. Filmul introduce o indecizie datorată utilizării a două tipuri de consemne de lectură, indici contradictorii (enunțător real /vs/ fictiv) (Odin 2000:52). Filmul se prezintă ca un document extras din arhivele unor servicii secrete. Adică ar fi rezultatul fabricației unui enunțător real. Totuși, filmul este creat de regizorul Jean-Teddy Philippe, dar acesta este un enunțător fictivizant care înșeală. Din când în când naratorul filmului lasă să se înțeleagă că este un fals document produs cu scopuri de dezinformare de către serviciile secrete (o dezinformare, un fals). Enunțătorul filmului document ar fi dotat cu intenția de a păcăli. Pelicula ar fi un fals. Naratorul filmului este un enunțător fictivizant care păcălește (prezintă ca document real ceea ce este produs ficțional) chiar dacă pelicula „extrasă” din arhive ar fi enunțul unei instanțe care spune adevărul sau minte.



”Lectura ficționalizantă reclamă construcția unui enunțător fictiv (naratorul) care regizează totalitatea nivelelor de producție de sens ale filmului. Ceea ce înseamnă că nu trebuie să pun întrebări, ca și spectator, nici la nivelul decorurilor, nici al evenimentelor, nici al autorului, nici al tratamentului etc. (Dar, în realitate, “orice lectură pune în operă o articulație mai mult sau mai puțin complexă de diferite moduri”)” (Odin 2000:56).

Enunțătorul real *al* ***producției***

Enunțătorul face un act autentic de limbaj și anume acela de a face o operă de ficțiune (v. Metz si Genette) (Odin 2000:57). În consecință exista 2 nivele de enunțare :

1/ acela *al enunțurilor* a căror responsabilitate aparține enunțătorului fictiv, real sau mixt și

2/ *nivelul producției* al cărei enunțător este *întotdeauna* construit ca real (Odin 2000:57).

- 1 este enunțătorul enunțurilor
- 2 este enunțătorul producției (locutorul lui Benveniste) construit independent de 1 (enunțătorul enunțurilor).
- 2 este o sursa unică /vs/ 1 = enunțurile pot fi citite ca fiind produse de n instanțe – surse diferite (cinema, societatea, autorul etc)
- 2 este responsabil de o operație unică /vs/ 1 care poate face mai multe operații : ficționalizează, documentarizează, lectură în termeni de autor, de stil etc)
- 2 este o entitate umană /vs/ 1 care poate fi non uman, adică poate fi camera de filmat (Odin 2000:58).

”Enunțătorul producției este un fapt uman. Enunțătorul real al producției este construit independent de enunțătorul enunțurilor” (Odin 2000:58).

Enunțător real *și* ***povestirea (recit)***

”Lectura ficționalizantă reclamă *construcția unui enunțător real presupus de procesul de narațiune* la nivelul enunțurilor” (Odin 2000:59. „*Orice povestire implică* ***o referință la lumea noastră reală care joacă rolul unui enunțător real*** *care îmi aduce fundamentele pe baza cărora se poate construi povestirea: adică coordonate spațio-temporale, structuri actanțiale, situații narative, valorile legate de aceste actiuni”* [276] . Odin dă exemplul “schemei de acțiune” (“*schema actionnel*”

[276] O frază similară găsim la Aumont (2010 :50) vorbește despre faptul că « natura profund documentară a cinematografului îl împinge să mimeze libertatea cea mai totală a punctului de vedere; pentru că trebuie să sugerezi […] că un film nu este decât explorarea unei lumi de către un observator care nu ar avea față de noi decât o singură superioritate, cea a ubicuității”.

??) a se căsători, dar și “a merge, a pescui, a merge la restaurant, a se căsători, a face război etc”) (Odin 2000:59). „*Acest enunțător real nu este specific ficționalizării, ci intervine în orice povestire, fictivă sau nu. În cadrul ficționalizării acesta produce efecte particulare*”(Odin 2000:59).

Acest enunțător real (cu statut de narator) este implicat de orice povestire (fictivă sau non-fictivă), dar apariția sa în ficțiune are efecte particulare:

1.Asupra referinței

Mecanismul referinței. Schemele de acțiune, valorile și elementele din aceast lume reală utilizate în film sunt 1/ *private de o valoare indicială de trimitere la real* și 2/ *au o trimitere referențială indeterminată* (temporală) (Odin 2000:59-60). Pe de o parte elementele lumii, schemele de acțiune și valorile sunt **enunțuri de realitate** și sunt incluse în construcția povestirii [277] . Însă, cum aceasta este enunțată de un enunțător fictiv, acestea își au statutul referențial modificat. Ele sunt debraiate de la lumea noastră pentru a fi incluse în lumea “poveștii povestite”. Acest fapt implică faptul că, citită ficțional, imaginea foto își pierde valoarea indicială de trimitere la real. Pe de altă parte, deși își conservă statutul de enunțuri de realitate, *relația lor referențială la lumea noastră este lovită de indeterminare* ; pot să trimită la trecut, prezent sau viitor.

”Desigur că, la un alt nivel, *imaginea filmică este întotdeauna la prezent iar povestirea este întotdeauna la trecut.*” (Odin 2000:60). Cele două afirmații nu sunt situate la același nivel. Imaginea filmică e mereu la prezent (se derulează în actualitate) pentru că *mișcarea are loc mereu în prezent* iar *povestirea la trecut* (povestirea are proprietatea de a trece ca îndeplinit ceea ce dă de văzut). Dar la un alt nivel – cel al statutului referențial - în *lectura de tip indicial* văd trecutul filmării care a avut loc în trecut iar în *lectura de tip ficționalizant referința este temporal indeterminată*. Exemplu la început din *Partie de campagne* (Renoir, 1936) ceea ce văd este o prezență fenomenologică, o referință situată în raport cu spectacolul aici și acum (timpul proiecției) și simultan ceea ce văd aparține trecutului ca efect al narațiunii (poveștii povestite), dar ceea ce văd (*peisaj și râu*) aparține la toate “*peisajele cu râu*” pe care am putut să le văd în trecut și/sau pe care le voi vedea în viitor ; o referință indeterminată în raport cu timpul în care eu ca persoana reală mă înscriu (timpul trăit). Sobchack deasemenea analizează secvența vânătorii și omorului iepurelui din *La regle du jeu* (Renoir, 1939) ca fiind de receptat la modul documentar – ca un documentar inserat în ficțiune (Sobchack 2004:269) [278] . Altfel spus, independent de indicii reprezentaționali, dar, în funcție de informațiile noastre „corporalizate și culturale provenite din lumea extratextuală” în care trăim, noi putem aplica un mod de lectură de tip documentar în care moartea iepurelui nu este numai în ficțiune ci și pentru ficțiune și conține excesul unui eveniment ireversibil, cel al morții unei entități. Secvența este experimentată la modul unui „spațiu documentar încărcat cu o investiție existențială și etică” (Sobchack 2004 :270). Moartea unui personaj dintr-o ficțiune nu este trăită similar ca moartea finală a iepurelui din filmul citat sau a porcului din *Weekend* (Godard, 1967). Latent suntem corporal conștienți că actorul supraviețuiește morții personajului pe când cele două animale nu. Această conștiință însă are un caracter extratextual, „extracinematic” ; este un mod de abordare fenomenologică a evenimentului reprezentat. Este ceea ce se poate numi „*încărcătura realului*” descrisă de Sobchack ca o „informație existențială globală, difuză și preconștientă” care poziționează realitatea ca ceva general nu particular și permite astfel ficțiunii să fie experimentate (Sobchack 2004:279). Judecata etică este atenuată în acest caz pentru o judecată estetică.

Referința indeterminată *are consecințe asupra acțiunilor și valorilor din lumea de referință a spectatorului*. „Dacă orice ficțiune se bazează pe un sistem de opoziții devine posibil de înțeles rolul jucat de către povestire în viața reală a spectatorului. Povestirea propune nu numai acest

[277] « Dacă tot ceea ce ține de fictiune ar fi, de principiu, diferit de experiența noastră a realului, dacă ar fi imposibil de articulat ficțiunea la un concept al realității, atunci ea nu ar putea nici să fie articulată în limbaj, nici constituită în recepția sa » K. Stierle, *Poetique* no.39, p.313. Odin mentionează că aceasta idee e prezentă la Genette, Iser, Ricoeur, Pavel, Warning.

[278] „The mortal gravity of the filmed event transformed the irreality of fictional space into a different ontological order of representation—namely, into the reality of a documentary space suddenly charged with existential and ethical investment.” (Sobchack 2004:270)

sistem de acțiuni și un sistem de valori care privilegiază anumite categorii de acțiuni în relație cu altele și reprezintă o soluție posibilă la problema pusă de către conflictul între categorii de acțiuni ; o soluție la care aș putea apela în viitor” (Odin 2000:60) [279] . ***Dimensiunea prospectivă a referinței ficționale***. „Debraierea produsă de ficționalizare (proiectarea într-un altundeva) [280] oferă acesteia forța sa de intervenție în realitate, o intervenție orientată către viitor” [281] (Odin 2000:61) [282] .

2.Asupra enunțătorului

Acest enunțător real care transmite valorile reale ale lumii povestite este presupus de către spectator în construcția povestirii. El nu face obiectul unui contract de lectură explicit. El este un dat ***presupus.*** „El este un *enunțător presupus de către spectator în timpul construcției povestirii,* adică este ceea ce refuzi să pui la îndoială și care lucrează sub acoperirea enunțătorului fictiv ; rolul sau este ascuns, mascat de afișajul fictionalității” (Odin 2000:61) [283] . „Interpelat de modul ficțional mă poziționez ca destinatarul real al discursului subiacent al povestirii.” (Odin 2000:134).

”Acest contract enunțiativ fictiv are consecințe și la nivel afectiv. Ajuns dincolo de pavăza fictivizării, acolo unde nimic nu te poate atinge în acest altundeva (*ailleurs*) unde sunt proiectat, pot să las jos apărarea psihică. Și pentru că toate aceste valori mă implică ca și spectator (enunțiatar) destinatar fictiv, nu am rațiuni să mă îndoiesc de valorile pe care le vehiculează povestirea și atunci voi fi mai atins în mine însumi ca persoană reală” (Odin 2000 :61). „*Un film ficțional poate fi educativ; pot învăța credințe (idei)*” (Carroll 1996:239).

C.2.6. Subiectivitatea după Odin

În cinema problema subiectivității are loc la nivelul vorbirii naratorului (“vocea EU”) și la nivelul modului în care imaginile îmi sunt date vederii (“viziunea cu”). **Subiectivitatea** ar fi o construcție care mă invită să atribui narațiunea unui personaj din povestea istorisită și care creează o relație film – spectator astfel încât am sentimentul de a mă găsi în locul acestui personaj (Odin 2000:142).

În filmul lui Frederic Mitterand, *Lettres d’amour en Somalie* (1981) eul enunțător este un ***EU enunțător real documentarizant*** (discurs documentarizant autobiografic) declinat - î*n funcție de relația eului cu ceea ce e enunțat (relație diegetică) și în funcție de relația sa instaurată cu spectatorul (relație filmică)* – în *EU liric* și *EU istoric*. EUL istoric e orientat către realitatea obiectului (relația diegetică) și relația filmică asociază punctul de vedere subiectiv și retorica

---

[279] “Si toute fiction se fonde sur un systeme d’oppositions entre des types d’actions (…) il devient, des lors, possible de comprendre le role que le recit peut jouer dans la vie reelle du spectateur. (…) le recit me propose, en meme temps que ces actions, un systeme de valeurs qui privilegie une categorie d’actions par opposition a l’autre, c’est en fin de compte une solution au probleme pose par le conflit entre des categories d’actions qui m’est de la sorte propose, solution a laquelle je serai eventuellement tente de recourir dans le futur » (Odin 2000:60)

[280] Dominique Château citat de Marc Vernet (vernet 3): diferenta intre spatiu diegetic /vs/ spatiu profilmic; referinta la un univers fictiv face ca profilmicul nu exista pentru spectator in filmul de fictiune ; paradox : « que ca ressemble au monde reel ».

[281] « c’est le debrayage produit par la fictivisation (la translation dans un ailleurs) qui donne a la fictionnalisation toute sa force d’intervention dans le reel, une intervention resolument tournee vers l’avenir » (Odin 2000:61).

[282] Branigan vorbeste de faptul ca « Under an interpretation a fiction may offer knowledge about the real world and may come to possess, if not truth value, then at least relevance, significance, appropriateness, value, plausibility, rightness, or realism » (Branigan 1993 :8). Stephen Heath (citat in Branigan 1992:10-11) vorbeste de ideea ca relatiile cauzale intr-o povestire (plot) sunt doar un pretext pentru transformari mai largi care trimit la credintele noastre zilinice (everyday beliefs) despre noi si despre lumea noastra si despre modul in care exprimam aceste credinte (Heath 1975a, 1975b)

[283] « voir un film comme un film de fiction ne m’invite donc pas a m’interroger sur la presence de cet enonciateur reel qui travaille sous couvert de l’enonciateur fictif et dont le role est cache, masque par l’affichage de la fictivisation » (Odin 2000:61)

reportajului pentru a face din spectator un EU în căutare de adevăr. Pentru EUL liric conținutul enunțului este experiența obiectului și nu obiectul experienței (reprezintă imagini interioare; imagini de spații mentale [sentimentale]). La nivelul relațiilor filmice travaliul filmului consistă în poziţionarea spectatorului în fază cu aceste două poziționări psihologice.

Odin descoperă 2 nivele enunțiatoare (la nivelul enunțurilor). Un nivel de documentarizare pe ansamblul filmului și un nivel de enunțare documentară (seria eul istoric și retorica reportajului centrată pe adevărul subiectului și interogabilă în termeni de adevărat /vs/ fals) și un nivel de enunțare non-documentară centrată pe experiența subiectului non interogabilă în termeni de adevăr /vs/ fals și implicând o lectură pe modul privat [povestirea de dragoste]) (Odin 2000:145).

C.3. Conceptualizatorii - GC

C.3.1. Introducere

GC este bazată pe o metodă ce ține seama de uzul limbajului (Langacker 2008:458). „Discursul este utilizarea limbajului și, convers, un limbaj rezidă în șabloanele convenționale de uz învățate în contextele de utilizare a limbajului. (este povestea familiară a găinii și oului)” (Langacker 2008:457 sq). Discursul e format din evenimente de uz iar evenimentele de uz nu au o dimensiune particulară ci ele depind de scopul analitic. „Un eveniment de uz este bipolar. El e format dintr-o ***conceptualizare și o modalitate de expresie (means of expresion)*** (adică enunțarea fonetică (*fonetical utterance*), semnale ca limbajul corporal, dar și alte semnale). Conceptualizarea înseamnă înțelegerea contextuală, dar ea cuprinde și inferențele precum și tot ceea ce este evocat de către expresia dată” (Langacker 2008:458).

”Unitățile lingvistice apar în utilizarea evenimentelor de uz. Ele sunt abstrase din evenimentele de uz prin întărirea elementelor comune recurente. Să presupunem (a1), (a2), (a3) ca fiind fațete similare ale unor evenimente de uz. Ele pot fi expresive sau conceptuale sau amândouă și de orice grad de complexitate. Prin repetiție, elementele comune sunt întărite iar diferențele fine nu sunt. Rezultatul este că (a) este întărit ca [a]. [a] este schematic, dat fiind că diferențele fine au fost eliminate, pentru fiecare experiență (a). Același lucru are loc la polul conceptual (A) care, prin repetiţie devine [A], adică reprezentarea a ceea ce este comun. Dacă se repetă cuplul (...(A1).../...(a1)....) atunci poate să apară unitatea simbolică [[A]/[a]] în care [A] este polul semantic și (a) este polul fonologic. „ (Langacker 2008:458).

C.3.2. Instrucțiunile în discurs

”Discursul este format dintr-o serie de evenimente interactive în care vorbitorul exersează o influență asupra unui interlocutor actual sau imaginar” (Langacker 2008:460).

1/ *Utilizarea conversațională a limbajului este primară*. Cunoașterea limbii înseamnă abilitatea de a utiliza limbajul (a vorbi și a înțelege limba), adică unitățile lingvistice convenționale înțelese ca entități abstracte independent de ocurența lor posibilă. Structurile lingvistice pot fi înțelese deasemenea ca și *instrucțiuni de utilizare* [284] .

2/ Descrierea semantică a unităților și expresiilor trebuie să indice așteptările pe care le generează post și ante discursul existent [285] (Langacker 2008:460). *Elementele prospective și retrospective induc așteptarea unei structuri prin invocarea ei schematică* (Langacker 2008:461). Exemplu: “*a fost odată*” sau “*au trăit fericiți până la adânci bătrâneți*” induc așteptarea că discursul

[284] linguistic structures = **instructions** from speaker to addressee (directive force of expressions), adica paterne intarite (entrenched patters) de activitate de procesare pe care le putem evoca sau executa dupa nevoie, (Langacker 2008:459-60).

[285] (the complete description of units and expressions must therefore indicate the expectations they engender about the prior and later discourse) (Langacker 2008:460).

post și ante este o poveste de anume gen. „O parte esențială a caracterizării acestor expresii este tocmai poziția lor în povestire. Pentru că ele sunt unități lingvistice abstractizate, povestea pe care o invocă este deasemenea schematică și nu specifică” (Langacker 2008:460).

3/ *Interacțiunile din care e format discursul au loc pe multiple **canale***. Un element poate ocupa simultan mai multe canale atat expresive cât și conceptuale.

Exemplu : *Eu vreau (->) asta* (*I want this (->) one*)

Expresia formată cu ajutorul unui demonstrativ + un gest de arătare, indicare a obiectului (în afara de rolul său semnalizant, *gestul este parte a situației descrise*. Fraza (*sentence*) descrie o relație în care vorbitorul se proiectează pe scenă (*on stage*) ca participant proeminent. Parte din această situație onstage este chiar faptul că vorbitorul arată cu degetul ceva iar obiectul este specific identificat cu ceea ce vorbitorul indică prin gest. *Gestul este deopotrivă expresiv și este și o fațetă a ceea ce este exprimat.* Gestul se autosimbolizează în aceste condiții) (Langacker 2008:463). Similare „gesturi” autosimbolizante în care indicarea a ceva este parte a situației indicate ne trimit la planurile POV și la planurile cinematografice ale căror trăsături expresive (mișcarea, poziția, unghiul de filmare) sunt mărcile unei subiectivități.

C.3.3. Contextul

”Semnificația unei expresii se bazează pe un substrat conceptual extensiv și multifațetă care rămâne în mare parte implicit. Acesta e format din *domenii de cunoștințe invocate, construcții mentale (cum ar fi metaforele), interacțiunea lingvistică în sine și înțelegerea contextului în toate dimensiunile sale*” [286] (Langacker 2008:463). „*Semnificatia unei expresii cuprinde în afara specificațiilor care sunt de natură semantică și structuri adiționale* necesare pentru ca să fie coerentă concepţia și să reflecte ceea ce vorbitorii în mod naiv înțeleg a fi spus și înțeles, structuri adiționale care sunt aduse de către context” (Langacker 2008:464) [287] .

Exemplu: *The cat is on the mat*

Prima interpretare a sintagmei invocă un context imaginar bazat pe o cunoaștere implicită (*default-case knowledge*). Cazul implicit pentru pisici este o felină domestică, cazul implicit pentru comportamentul pisicilor este că dorm iar cazul implicit pentru covor este faptul că stă întins pe jos. În acord cu aceste cazuri implicite *expresia evocă un scenariu familiar ca bază pentru interpretarea sa*. (În cazul ipotetic în care expresia face referință la o pisică dintr-o bandă animată care a fost facută k.o. într-un meci de box și este întinsă pe covor, atunci aspectele adiționale ale semnificației sunt aduse de către context) (Langacker 2008:464).

Contextul cuprinde dimensiuni culturale sau sociale, dar și aspecte tranziente or fizice sau lingvistice. „De exemplu, când spun *The cat is on the mat*, atunci când aceasta urcă pe un covor atârnat pe perete din casa unui prieten iau în considerație o serie de factori contextuali (contextul fizic include și scena descrisă). Un eveniment de uz cuprinde întreaga înțelegere contextuală din care numai o parte este semnificația lingvistică” (Langacker 2008:465). Relația dintre vorbitori este un factor esențial al semnificației unui eveniment de uz (în care fiecare este angajat în aprecierea a ceea ce celălalt știe, intenționează și are în fața sa).

CDS (*current discourse space*) este o bază comună pentru interpretare, conține tot ceea ce este prezumat a fi împărțit între vorbitor și ascultător ca bază a comunicării la un moment dat. Parte din CDS este discursul însuși (Langacker 2008:466)

---

[286] “an expresión meaning rests on an extensive and multifaceted conceptual substrate which largely remains implicit. = domains of knowledge invoked, mental constructions (eg. metaphors) linguistic interaction itself and apprehension of the context in all its dimensions” (lang 463).

[287] “besides specifications that are indisputably semantic an expression meaning includes any additional structure needed to make the conception coherent and reflect what speakers naively regard as being meant and said” additional aspects of meaning are largely supplied by context (lang 464).

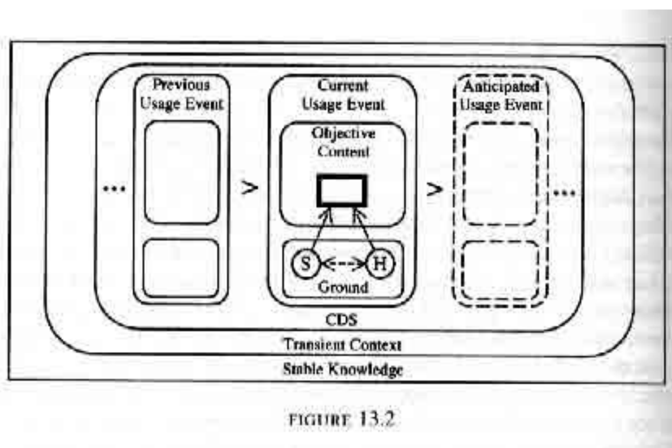


FIGURE 13.2

C.3.4. Aranjamentul de vizionare (ii)

”Parte din substratul conceptual al unei expresii este **aranjamentul de vizionare** : relația dintre conceptualizatori și obiectul conceptualizării. „ (Langacker 2008:467). „*Conținutul obiectiv al unei expresii este situația descrisă, adică ceea ce apare (metaforic) pe un monitor pentru un vorbitor și un ascultător, adică aria imediată a unei expresii (general locus al viewing attention), profilul expresiei (focalizarea de atenție specifică) și tot ceea ce poate încăpea pe acest cadru.* Ca o compensație a cadrului restrâns – a acoperirii limitate - *display*-ul se schimbă de la un eveniment de uz la un altul în funcție de camera care panoramează, zoom sau face sacade. „ [288] . „Şi terenul / ancorarea (*ground*) poate figura în situația despre care se vorbește” (Langacker 2008:468). „Ceea ce este semnificativ este faptul că o cameră de filmat poate fi direcționată către orice (situații observate, amintite, imaginate sau fizice, mentale sau sociale ori pot fi construite de metaforă sau de amestec; în exterior sau în interior) „ [289] (Langacker 2008:468).

Exemplul: O expresie de genul:

Nu am încredere în el / I don’t trust him

implică într-o anume măsură o scindare a sinelui în 2 indivizi, conceptualizatorul și obiectul concepției (Langacker 2008:468) [290] . Eu, vorbitorul, mă pun pe scenă ca și obiectul concepției, explicit menționat și sub focalizare ca și subiect al propoziției. Reprezint situația ca fiind externă ancorării, ca și cum ar implica o altă persoană” (Langacker 2008:468) [291] .

În acest sens, ca exemplu, vezi filmul cu voce off despre o poveste personală, *La guerre est finie* (Resnais 1966), sau filmul lui Samuel Beckett, *Film* (1965) unde personajul se scindează într-un dialog cu o privire a sa externalizată ca și camera de filmat. Pentru Danto *mișcarea camerei este o formă de introducere a modului de înregistrare în scena înregistrată* (ca un remarcabil exercițiu de auto-referință) (Danto 2006:110). Conținutul experienței cognitive conține mișcarea și starea

---

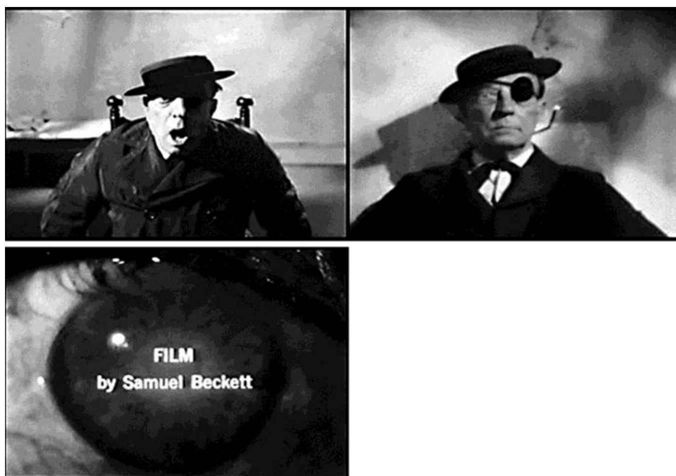
[288] “the display change from one usage event to the next as the camera pans, zooms, or saccades” (lang 468).

[289] « importantly, the camera can be directed at anything at all. We can think and talk about any time and any place. The situations described can be observed, recalled, or imagined. They can be physical, mental or social in nature. Much of what we talk about could not actually exist, being cosntructed by mental processes like metaphor and blending (ch 2.2.3). And rather than directing the camera outward, we can aim it at the ground or at ourselves. If we choose to talk about it, even our innermost experience can appear on the monitor”, lang 468

[290] to some extent **I split myself into 2 individuals**, the conceptualizer and an object of conception (Talmy, 1998a ; Lakoff 1996) (lang 468).

[291] “I put myself onstage as an object of conception, explicly mentioned and focused as the clausal subject. I portray the situation as being external to the ground, as if it involved another person” (Lang, 468).

(*stasis*) precum culoarea și forma (ele sunt logic exterioare experienței în sine (*to having the experience as such*)) (Danto 2006:110). Mișcarea de cameră (față de teatru) ne permite să fim și în *interiorul* scenei și în *afara* ei (mai apropiat de arhitectură).



Această aranjare de vizionare are loc în declarativ /vs/ perfomativ (*She ordered him to leave* /vs/ *I order you to leave*). În perfomativ enunțarea este o performanță a actului descris unde evenimentul de vorbire (actul de vorbire) este identificat cu evenimentul profilat pe scenă, precum și cu interlocutorii (Langacker 2008:469-70).

C.3.5. Actele de vorbire

Actele de vorbire (Austin, 1962; Searle, 1969) sunt acțiunile descrise de performative: acțiunii ca afirmația, ordonarea, întrebarea, cererea, promisiunea, proclamarea, botezul, jurământul. „Tipurile de acțiuni descrise de către performative sunt bazate pe modele culturale standard care sunt **scenarii familiare de interacțiune socială și lingvistică** ; aceste *modele sunt invocate ca și domenii cognitive pentru diferite scopuri lingvistice*” (Langacker 2008:471). „Scenariile, schematic, sunt **precondiții** cerute pentru o performanță validă a actului (“felicity conditions”) adică diferiții participanți și rolurile lor, acțiunea în sine, rezultatul așteptat și așteptările referitoare la secvența, forma și conținutul expresiilor utilizate”. „Scenariul de afirmație, ordin sau întrebare. Frazele sunt de tipul: [scenariu de afirmație (propoziție declarativă)], [scenariu de ordin (propoziție imperativă)], [scenariu de întrebare (propoziție interogativă)] „ (Langacker 2008:472). „Ca parte a unui model cognitiv abstract actul de vorbire și participanții sunt **entități virtuale** – ca și referenții lui „eu” sau „tu” sau ca și conceptulizatorul într-un element de ancorare. Într-o instanță particulară de uz lingvistic ei sunt identificați cu interacțiunea actuală a interlocutorilor curenți” (Langacker 2008:471) [292] .

Exemplu: *I'll be there* / *Voi fi acolo*

Propoziția în sine exprimă o constatare despre viitor. Propoziția este înțeleasă ca o promisiune în virtutea implicării (încastrării) ei într-un scenariu de promisiune. În acest scenariu un vorbitor face un agajament de a realiza ocurența profilată: **[promise scenario [*I'll be there*]]**

[292] “As part of an abstracted cognitive model the speech act and its participants are of course only **virtual entities** – like the referents of I and you or the conceptualizer in a grounding element. In a particular instance of language use they are identified with the actual interaction on the part of the current interlocutors” (lang 471).

(Langacker 2008:471). Expresia este interpretată ca: un vorbitor specific se angajează la o ocurență particulară – numai în contextul unui eveniment actual de uz: **[usage event [promise scenario [*I'll be there*]]]** [293] **.** „O **afirmație** conține doar o așteptare minimală ... de a fi auzită și înțeleasă. Și mai este faptul, că vorbitorul subscrie la ceea ce este spus" (Langacker 2008:473).

Minciuna : scenariul de afirmație implică faptul că vorbitorul subscrie la ceea ce este spus. Pentru că o afirmație are ca scop reprezentarea punctului de vedere al vorbitorului ea poate fi utilizată ca să provoace o decepție (*misrepresent*). Atunci când vorbitorul spune ceva fără să subscrie se implică scenariul de afirmație într-o construcție mai elaborată mentală care o suprascrie (Langacker 2008:473). Un astfel de exemplu ar fi cel în care vorbitorul nu face decât să ia în ecou ceea ce a fost deja spus (*I've just been nominated for the Nobel Prize. Sure. Tell me another one)*, în care vorbitorul își suspendă concepția sa de realitate și în mod temporar se identifică cu viziunea presupusă a vorbitorului anterior.

Ironia : vorbitorul spune ceva fals și care e intenționat a fi recunoscut ca atare. În acest caz un scenariu de afirmație este îmbricat în scenariul mai complex al enunțării (*stating*) cu un accent ironic (Langacker 2008:473).

C.3.6. Conceptualizatorul

Conceptualizatorul (C) sau responsabilul conceptualizării (Langacker 2008:445 sq)
Exemplu: *Peter i-a spus lui Jane că Henri a fost de acord* (agreed)

Fraza implică > 6 conceptualizatori: Peter, Jane, Henri, Vorbitor, Auditor, Persoana cu care Henri a fost de acord (toți șase au încuviințat la propoziția implicită pe care Henri a agreat-o). „*O propoziție – un proces ancorat de către o propoziție – poate fi înțeles de orice număr de conceptualizatori fiecare cu un punct de vedere și o poziție epistemică*" [294] (Langacker 2008:445).
Exemplu: *Jill era **sigură** că pisica mea era înfometată / Jill was sure that my cat was hungry*

Jill este C primar pentru propoziția: *pisica mea era înfometată*, așa cum Vorbitorul (V) este C primar pentru propoziția că *Jill era sigură*. Prima propoziție aparține **concepției de realitate** a lui J și cea de a doua aparține concepției de realitate a lui V. Jill și atitudinea ei epistemică sunt pe scenă (*onstage*) și construite obiectiv iar implicarea vorbitorului este în afara scenei (*offstage*) și implicită. V care formulează întreaga frază trebuie să înțeleagă și propoziția complementară (fără ca în mod necesar să și subscrie la ea). Jill nu întreține necesar o propoziție ce privește certitudinea ei și nici nu are acces la faptul că V o face acum. Când multipli C susțin aceeași propozitie se pune întrebarea a cui concepție este reflectată într-un fenomen de expresie particular? *Fraza invocă, ca și un aspect crucial al semnificației sale, configurația de spații mentale* din 12.13.a Deci P figurează, deși indirect, în concepția de realitate a lui V. P nu este acceptată ca reală, ci V acceptă ca real faptul că P este acceptată ca reală de către J (în concepția ei de realitate) (Langacker 2008:446)

Dar în exemplul *Jill a **realizat** că pisica mea era înfometată*. Fraza implică faptul că V acceptă pe P ca reală independent de poziția epistemică a lui Jill – în 12.13.b. de exemplu *Jill nu a realizat că pisica mea era înfometată* nu are incidență asupra validității lui P pentru V.

[293] The expression receives a specific interpretation - a particular speaker committing to a particular occurrence – only in the context of an actual usage event **[usage event [promise scenario [*I'll be there*]]]** (lang, 471).
[294] "In principle a proposition – the grounded process expressed by a finite clause – can be apprehended by any number of conceptualizers, each with their own vantage point and epistemic stance regarding it", lang 445

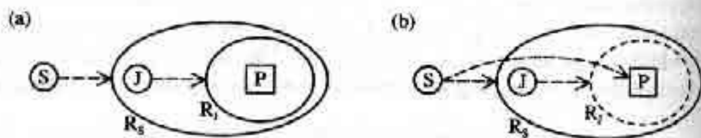


FIGURE 12.13

Fiecare C este invocat pentru anumite scopuri. „Pentru *fiecare C care concepe o Propoziție,* fiecare C o face dintr-un punct de vedere particular propriu” (Langacker 2008:447). Se iau în considerație pentru ancorare, pe de o parte, faptul că C percepe procesul profilat ca **real** sau ca **ireal** (*absența sau prezența unui modal*) și, pe de altă parte, dacă procesul profilat este **imediat** sau **nonimediat** pentru C (în cazul realității asta înseamnă *prezent sau trecut în timp*). *Conceptualizatorul invocat de către un element de ancorare este o entitate virtuală* în sensul că nu poate fi identificat în general cu un individ particular (Langacker 2008:448). Implicit el este identificat cu V – vorbitorul, dar deseori această identificare e blocată (în expresii ca *Jill nu știa că P*; *Jill fals a crezut că P*; *Jill avea dreptate că P*; *Jill a speculat în mod gratuit că P*).

”*O propozitie gramaticală luată ca o afirmație (sentence) nu este intenționată ca o afirmație adevărată. Şi nici ancorarea sa nu reflectă invariabil poziția epistemică a vorbitorului. Propoziţia exprimată poate fi utilizată pentru multiple scopuri discursive. În general, vorbitorul doar contemplă (entertains) propoziția fără a o îmbrățișa în mod necesar. Numai ca un caz special C este identificat cu Vorbitorul iar concepția de realitate a lui C este identificată cu cea actuală a Vorbitorului.* „ (Langacker 2008:448).

”Propoziția exprimată de către o frază este o entitate virtuală dacă este luată în considerație independent de utilizarea sa” (Langacker 2008:449). „Propoziția p = *pisica mea e infometată* nu face nici o legatură cu lumea. Ea poate fi enunțată la timpi diferiți, de către vorbitori diferiți, cu referință la alte pisici și cu scopuri discursive diferite (= un ansamblu de variabile). Dacă o propoziție este singură atunci cazul implicit este că terenul invocat de elementele de ancorare să fie identificat în întregime cu cel al evenimentului de vorbire actual” (Langacker 2008:449). Avem cazuri de distanțare prin „*poate”* sau prin minciună sau prin alte formule. C exprimă o P, dar nu o acceptă, nu o îmbrățișează (nu este concepția actuală a vorbitorului) (Langacker 2008:449). Bordwell notează că în toate filmele de ficțiune virtual simțim că aparatul de filmat – ochiul camerei – este al nostru și vede ceea ce este “acolo”. Dar acest efect al observatorului invizibil este produs în coordonare cu punerea în scenă și cu filmarea (punerea în cadru) care implicit invită la o fuzionare a conceptualizatorilor (Bordwell 2005:191) [295] .

C.3.7. Nivelele de organizare – conceptualizatorii

Cadrele atenționale (Langacker 2008:481) [296] au loc la nivel de funcție de discurs și semantică. „*Semantic ele sunt fereste succesive de atenție, fiecare subsumând o cantitate gestionabilă de conținut conceptual. Tind să coincidă cu propozițiile (clause)* „ (Langacker 2008:482). „Structura lingvistică este fractală. O anume trăsătură este recurentă la nivele succesive mai ridicate”. Pentru profilare un analog ar fi “conținutul esențial al unui pasaj sau subiectul principal al unei povești (*main story line*) sau a unui text” cum ar fi și pentru proeminența focală.

[295] “True, in virtually all fiction films we sense that the camera’s eye is ours, surveying an action that just seems to be there. Yet this invisible-observer effect is produced by a coordination of shooting and staging. The action is sculpted from within, angled to or from the camera in order to mould our moment-by-moment experience” (Bordwell 2005:191).

[296] (short streches of discourse initially indentified phonologically, but which also have conceptual import) (lang 481)

Pentru trajectorul propozițional ar fi "topicul general (*overall*) al unui paragraf" (Langacker 2008:483). „Cu cât nivelul de organizare este mai ridicat cu atât unitatea convențională tinde să fie mai schematică. La nivele mai înalte caracterizarea schematică e mai abstractă" (Langacker 2008:480).

Exemplul : *I like it* / Îmi place = are 4 nivele funcționale :

//// evenimentul de uz / scenariu de afirmație / ancorarea / conținut obiectiv ////

fiecare nivel are un **Conceptualizator** particular pe care îl vom situa în comparație cu naratorii lui Branigan

– **C1 = / conținutul obiectiv**, nivelul explicit exprimat, procesul profilat și participanții. *like* desemnează o relație mentală unde *I*, experimentatorul, are o atitudine pozitivă față de un stimul numit *it*. Acest nivel corespunde nivelelor identificate ca forme de **focalizare** a narațiunii.

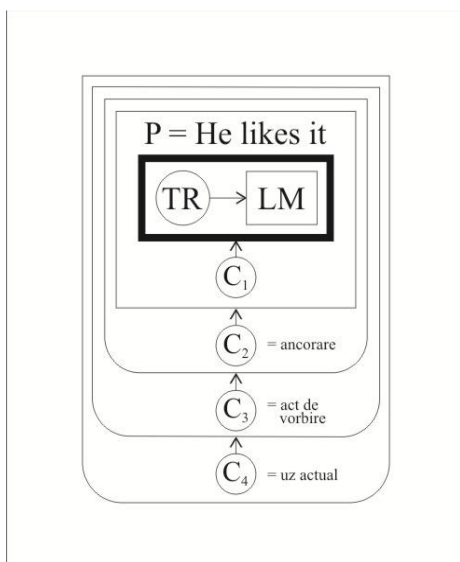
– **C2** = / la **nivel de ancorare** relația profilată este ancorată pentru a forma o propoziție finită. Ancorarea zero înseamnă că relația profilată este imediată terenului (*ground*) și acceptată de C ca reală - dar C la nivel de ancorare este virtual și nu este invariabil indentificat cu vorbitorul actual. Nici procesul ancorat nu reprezintă un act de vorbire particular (Langacker 2008:483). Este o propoziție cu potențialul de a fi utilizată în feluri diferite. Nivelul menționat corespunde cu **naratorul diegetic** al cărui cadru de referință este în interiorul ficțiunii și pe fundalul diegetic al scenei profilate.

– **C3** = / **propoziția utilizată de un act de vorbire este înscrisă în scenariu** unui act de vorbire (în acest caz de **scenariu de afirmație** [statement scenario]) care, ca o unitate lingvistică abstractă, invocă interlocutorii de o manieră generală (un Vorbitor și un Ascultător virtuali). Acest nivel corespunde **autorului implicit** adică acea narațiune extra-ficțională implicită.

– **C4** = / numai în **contextul de eveniment actual de utilizare** *(actual usage event)* vorbitorul și ascultătorul virtual sunt identificați cu indivizi specifici. Acest nivel corespunde nivelului extra ficțional al **autorului istoric**.

"Cazul implicit este ca C de la diverse nivele să fie identici. Dacă *I like it* este enunțată ca o propoziție adevarată (*true statement*) atunci **vorbitorul actual** [C4] își asumă rolul de Vorbitor în **scenariul de afirmație** [C3], rolul de Conceptualizator în elementul de **ancorare** [C2] și rolul de Experimentator în **relația profilată** [C1] „. (Langacker 2008:484).

Fig.B



Rolurile sunt distincte și fiecare are o altă funcție și alți conceptualizatori.

Dacă *I like it* => *He likes it,* atunci C1 nu este identificat cu C4.

Dacă *I like it* => *Perhaps he likes it*, atunci adverbul face ca C4 să nu ia rolul lui C2, vorbitorul (C4) nu acceptă procesul profilat ca fiind real.

Dacă *I like it* => *Does he like it?* Unde C este distinct de vorbitor în alt scenariu de act de vorbire sau face parte dintr-un scenariu complex (H*e likes it. Sure. Tell me another one. / He likes it. And fish likes hooks / He likes it, his mother says – but I really don't think so*).

”*Nivelele au o structură fractală de la un nivel la altul* în care C de la un nivel figurează în concepția existentă la un nivel superior. În "He likes it" relația onstage de experiență e înglobată de C din elementul de ancorare. Procesul ancorat constituie propoziția înglobată de către vorbitor în scenariul de afirmație (*statement*) care, la rândul său, este înglobat de către vorbitorul actual în evenimentul de uz (Langacker 2008:484) Procesul are loc pornind de la entitățile construite obiectiv (procesul profilat și trajectorul său) pană la ultimul subiect al concepției" (Langacker 2008:484).

Exemplu: *Sharon afirmă că mama lui crede că lui îi place / Sharon claims that his mother believes that he likes it.*

Exemplu de conceptualizatori în serie în film putem găsi în *Inception* (Cristopher Nolan, 2010). Ambiguitatea conceptualizatorului în filme gen *8 ½* (Fellini, 1963) și circuitul cu ambiguitatea punctului de pornire ori *The Sixth Sense* (Shyamalan, 1999).

”**Realitatea** implică o configurație complicată de spații mentale (construcții mentale de tip schedule, script sau generalizări structurale) cu nivele ierarhice. Şi entități virtuale și eventuri virtuale" (Langacker 2009:206).

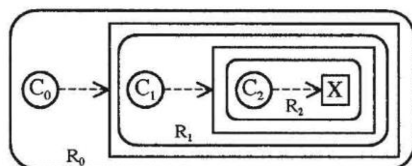


Figure 7.10

C.3.8. Trei nivele de organizare – NU

• **nivelul** ***efectiv*** (nivelul ocurenței)

(2) Ea [dorește / speră / aspiră] să devină o diva de operă.

b. Ea și-a [ordonat / forțat / persuadat] fiica să curme relația.

(2) a. *She {wants / hopes / aspires} to become an opera diva.*

b. *She {ordered / forced / persuaded} her daughter to end the relationship.*

• **nivelul** ***epistemic*** (cunoașterea ocurenței)

(1) Ea a [bănuit / decis / știut] că soțule ei era nesincer.

(1) *She {suspected / decided / knew} that her husband was unfaithful.*

• și **nivelul *discursiv*** (nivel intersubiectiv unde ocurențele relevante sunt cele ale discursului însuși)

Se identifică cu ajutorul lui "pentru că" (Langacker 2008:484sq). (Langacker 2009:159).

”O *unitate lingvistică este un patern schematic de acțiune*” (Langacker 2009:154). „*Unitatea lingvistică trimite la ancorarea și la fațetele sale de o manieră generală; ca roluri într-un scenariu de act de vorbire. Invocă ancorarea și fațetele sale de o manieră schematică, ca și entități virtuale (ca generalizări asupra unui set deschis de instanțe particulare)* „. „Un eveniment de uz este o punere în act (*enactement*) a scenariului de act de vorbire în care interlocutorii și alte fațetele ale terenului sunt identificate cu rolurile din scenariu. *Unitățile lingvistice sunt și indicații pentru ascultător printre care cea de dirijare a atenției*. Actele de vorbire de genul: a întreba, a ordona, a afirma au o componentă de forță dinamică. O aserțiune cere o reacție epistemică din partea ascultătorului (a unei propoziții ca fiind acceptată ca o parte din concepția de realitate a ascultătorului). Construcțiile imperative au o legătură mai puternică dintre lucrul profilat și terenul ancorat. În perfomativ eventul profilat este complet integrat cu actul de vorbire” (Langacker 2009:156).

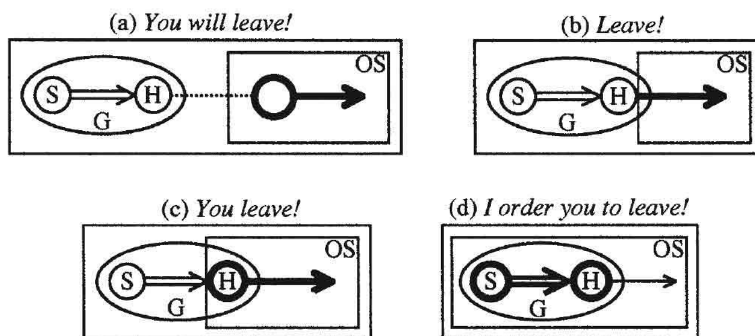


Figure 6.3

”Scenariul de ordin este pus în act și actul de vorbire este performat” (Langacker 2009:157-8).

”În **aserție** vorbitorul articulează o propoziție care aparține concepției sale de realitate și cu intenția de a cauza ascultătorul de a încorpora propoziția în concepția sa de realitate. Aserția este un caz particular al utilizării frazelor declarative. Afirmația (*statement*) este preferabilă pentru actul de vorbire asociat cu declarativele. În cazul implicit scenariul de afirmație (*statement*) include faptul că vorbitorul acceptă că propoziția exprimată este adevărată. În cazuri de excepție acest scenariul e integrat într-un scenariul supraordonat care, ca în contextele ironice, trece peste această specificație. O afirmație cu intenție ironică este o afirmație fictivă. „

Nivele de organizare unde se face referință la vorbitor-ascultător. (Langacker 2009:159)

• Nivelul în care se face referință la roluri (ca parte din semnificația abstractă a elementelor de ancorare).

• Nivelul scenariului de act de vorbire unde ei figurează tot ca și roluri.

• Nivelul în care rolurile precedente sunt distinse de vorbitor-ascultător actuali în actul de vorbire particular. Vorbitor-ascultător își asumă rolurile din scenariul de act de vorbire după care sunt apoi identificați cu rolurile invocate de elementul de ancorare.

Marea simplificare este considerarea că participanții actuali sunt integral identificați în contextul unei afirmații cu roluri din ancorare.

(5) a. *Alice caught a mouse?*

b. *It' s not the case that Alice caught a mouse.*

c. *Conceivably, Alice caught a mouse.*

d. *Bill thinks Alice caught a mouse.*

Controlul epistemic presupune construcția unei concepții a realității cu multiple niveluri. Nivelul fundamental al realității concepute este format din setul de ocurențe realizate, ceea ce conceptualizatorul acceptă că are loc în momentul actual. Un nivel superior privește faptul că le putem imagina într-o realitate elaborată: „*Alice ar putea prinde un șoarece*” sau „*Alice nu a prins un șoarece*”. (Langacker 2009:160-1). „Căutăm controlul la nivelul epistemic prin construcția și adaptarea concepției noastre de realitate” (Langacker 2009:166 sq). „Obiectele și relațiile care durează în timp conferă realității concepute o măsură de organizare stabilă și oferă un cadru de referință pentru înțelegerea eventurilor tranziente care au loc în interiorul ei. Împreună obiectele și relațiile – atât cele care durează cât și cele tranziente – constituie o structură care evoluează în timp pe cât înțelegem noi evenimente și învățăm mai multe despre altele noi. A stabili un control epistemic este în mare parte o chestiune de construcție și de a face să evolueze această structură” [297] . „În discurs utilizăm serii de propoziții. Propozițiile servesc pentru a încorpora noi eventuri în concepția noastră de realitate. Ancorarea nominală este o focalizare a atenției la nivel mental sau conceptual” (Langacker 2009:168).

Ca manifestare a ciclului de control atenția este dinamică și forță-dinamică

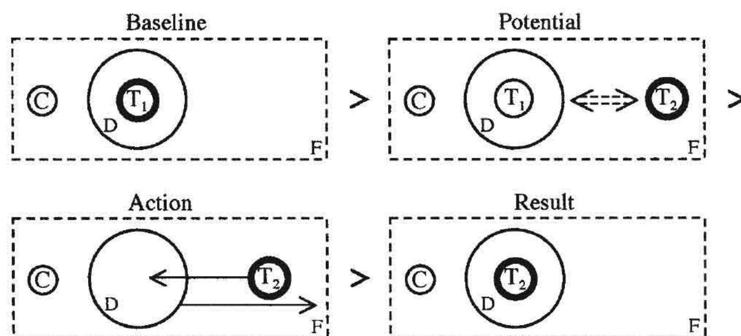


Figure 6.7

Ancorarea nominală este o formă de control comun atențional (***joint attentional control***) la nivelul **efectiv**. Reprezintă direcționarea atenției la o instanță a unui tip pentru scopul discursiv imediat.

297 Objects and enduring relationships give conceived reality a measure of stable organization, providing a frame of reference for apprehending the transient events that occur within it. Together, the objects and relationships – both enduring and transient – constitute a structure that evolves through time as we apprehend new events and learn more about prior ones. Establishing epistemic control is largely a matter of building and evolving this structure. (Langacker 2009:168)

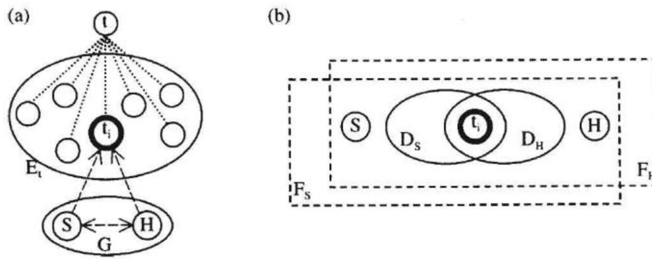


Figure 6.8

Ceea ce este câmpul de conștiință (Fs sau Fh) este format de discursul care se desfășoară. Din toți membrii lui E1 cel care are mai multe șanse de a se face referință, este cel care a fost activat / menționat / invocat de discursul precedent (Langacker 2009:170).

(8) a. *He's doing a report on homosexual poodles.* **This report** *is bound to be controversial.*

b. *I want* **that** *[☐]* **piece**. *It's the biggest.*

c. *I like* **this painting** *better than all the others.*

d. *Look at* **that eagle** *perched on a cactus!*

”*Ancorarea propozițională și nominală sunt paralele în sensul apartenenței lor la ciclul de control: identificarea referentului. Referentul este identificat ca fiind în focalizarea de atenție comună*”.

Ancorarea nominală și propozițională la **nivelul epistemic** presupune și încorporarea într-o concepție de realitate. Identificarea epistemică străbate dincolo de dirijarea atenției și are legătură cu conținutul și structura realității concepute. Un obiect este epistemic identificat atunci când va avea un loc stabilit în structura realității concepute” (Langacker 2009:174) (*un obiect identificat este legat de conceptualizator prin o cale de relații acceptate ca reale*). De exemplu: *Jane's iguana*. Instanțele identificate prin inferență sunt între realitatea fundamentală și realitatea elaborată (capacitatea de a imagina obiecte și ocurențe). „Un obiect este identificat prin apartenența la concepția de realitate pe care o avem. Eventul depinde de obiect pentru existență (ocurență) iar obiectele depind de event pentru identificare. Conceptual subiectul este punctul de pornire pentru construcția concepției unui proces profilat propozițional” (Langacker 2009:176).

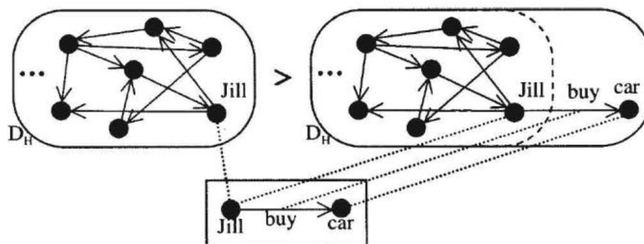


Figure 6.10

Simpla menționare a ceva nu este suficientă pentru identificarea efectivă și stabilirea status de realitate. Eventul poate fi real dacă și participanții sunt reali. „În *propoziția Jill needs a car se stabilește un automobil într-o realitate elaborată care conține entități imaginate și concepția altor minți împreună cu conceptualizările lor*. O propoziție ancorată este un candidat pentru încorporarea într-o viziune asupra realității. *Per se* ea nu asertează sau stabilește includerea sa în viziunea actuală asupra realității a vorbitorului” (Langacker 2009:266-272).

C.4. Ficțiunea – Branigan

C.4.1. Ficțiunea ca referință indeterminată și non specifică

”Narațiunea implică procese narative de genul creația unei scene de acțiune, definirea unei progresii temporale și dramatizarea unui observator al evenimentelor” (Branigan 1992:191sq).

Pe de altă parte ficțiunea privește cum data poate fi relaționată cu lumea. „Abilitatea de a înțelege o narațiune este distinctă de credințele noastre despre adevărul său, dacă e apropiat, plauzibil sau realism. Un text poate fi interpretat ficțional sau non-ficțional; amândouă modurile conectează cu lumea; amândouă sunt „reale” în sensul în care ne pot învăța ceva despre lume. „ „A defini discursul ficțional înseamnă a descrie „convențiile” care permit cuiva să pretindă – să facă afirmații despre care știe că sunt false - fără intenția de a minți” (apud Searle in Branigan 1992:193).

După Hartley Slater termenii ficționali denotă lucruri reale, dar nu unele determinate. Obiectul real denotat nu este indeterminat în sensul în care ar fi un obiect curios „vag” situat într-o lume „posibilă” ci este indeterminat în sensul în care nu este integral specificat. De exemplu, dacă „a este o pictură a lui b” este luat ca o relație ficțională dintre a și b atunci ar fi înțeleasă pe modelul „g este o îmbrăcăminte pentru un domn” (”*g is an outfit for a gentleman*”); lasă deschis cărui / căror gentleman(i) li s-ar potrivi. „*O ficțiune nu determină exact care obiect sau obiecte reprezintă. Un element de alegere este înscris în text și îi cere lectorului să caute și să exercite discriminare pentru a găsi o referință ficțiunii date și pentru a o aplica la o lume mai familiară*” (Branigan 1992:194). Ficțiunea poate fi înțeleasă ca o ecuație de genul $x + y – 1 = 0$ care este „parțial determinată” sau „incomplet determinată”. „A interpreta un simbol ficțional înseamnă a opera într-o zonă precară, intermediară între seturi de posibile referințe (funcții deschise) și o referință specifică (o soluție dat la un referent). *Este o metodă complexă de a înțelege lumea în care în primul rând cel care o face este obligat mai întâi să țină deschisă o mulțime de variabile căutând apoi o relație rațională de potrivire între limbaj și experiența trăită, între mulțimi de simboluri și acte corporale*” (Branigan 1992:194).

”Predicate complexe din text sunt evaluate într-o structură de cunoaștere (un set de scheme) deja posedate de către cel care percepe. Aceste predicate complexe pot să opereze schimbări în scheme prin alterarea organizării sale sau alterarea metodei de reglare și recuperare din memorie. *Ficțiunea are un impact major asupra proceselor de sortare și de potrivire care operează în memoria celui care percepe. Ficțiunea restructurează credințele anterioare, presupozițiile și seturile de cunoștințe*” (Branigan 1992:195).

Ficțiunea este indeterminată și non specifică. „Provocarea suscitată de ficțiune este de a descoperi despre ce anume este vorba. Referința ficțională e judecată pe baza cunoștințelor deja existente, a presupozițiilor sale caz după caz. (presupoziții sau scheme). În ficțiune scopul nostru este să descoperim cum textul face referință la ceea ce știm deja. O funcție a ficțiunii este de a ne face să explorăm ipotezele care stau în spatele presupunerilor noastre și să sugereze cum ar putea fi ele alterate pentru a se potrivi, recunoaște, crea noi situații în lume. Ficțiunea este o referință parțial determinată; un proces mental particular de a identifica referința” (Branigan 1992:196).

O fotografie a cuiva construită ca și o ficțiune devine o imagine a unui obiect non specific.

Nu e fotografia lui „cutare”, ci fotografia „unui gen de cutare”. „Interpretarea noastră nu este constrânsă de particularitatea detaliilor din imagine ci acționează să țină deschisă referința în timp ce construiește predicate complexe în jurul a ceea ce fotografia imaginează” (Branigan 1992:198). „O persoana reală – actorul – atunci când e fotografiată devine o entitate nominală – a *placeholder* – atunci când e interpretată ficțional. *O persoană în fotografie poate fi simultan atât specifică cât și ficțional non specifică la fel ca și fotografia unui tigru în dicționar poate face referință la un tigru specific și la mai mulți tigri*. O ficțiune continuă să deschidă aria referenților făcând libere intersectări între clase în măsura în care termeni legați și coordonați sunt ei inșiși deschiși” (Branigan 1992:198). Pentru Branigan ficțiunea ne cere un tip particular de reacție în care căutăm pe baza unui obiect parțial determinat, semnalat de către articolul indefinit (un x). Într-o secvență

pentru a decide semnificația, să spunem a imaginii unui tigru, trebuie să mergem înainte și înapoi în secvența dată : „această secvență de imagini include un tigru; aici este acel tigru (tigrul – *the tiger*)". „Referința nu sare imediat în afara cadrului la un tigru specific, ci este amânată și se mișcă printre cadrele care formează secvența (relația tigrului cu personajele; relația personajului cu acțiunea; relația acțiunii cu ...). Deși vedem *the tiger* în contextul mai larg el rămâne *a tiger* până când semnificația sa este mai departe definită. *A înțelege o ficțiune înseamnă o complexă repoziționare a ceea ce pare concret (the tiger) în ceea ce este numai parțial determinat (an x sau a certain sort of x). Adevărul este amânat pentru a fi judecat într-o varietate de noi contexte nonstandard*". (Branigan 1992:199) [298] .

Exemplu film din Jean-Luc Godard, *Band of Outsiders* (1964) unde la începutul filmului se aude un tigru. Tigrul este doar off-cadru? Personajul își imaginează un tigru? Este sunetul un *flashforward* sonic către tigrul care va apare mai târziu în film? Sau este sunetul tigrului o metaforă pentru starea de violență și instabilitate, de dezumanizare.



"*Valorile de adevăr pentru o ficțiune sunt proiectate (top-down) cu ajutorul schemelor și presupunerilor și nu pot fi obținute prin scurtcircuitări de tip cauzal (de la profilmic). Natura materială a textului poate fi relevantă, dar nu poate determina referința*. Mai importante sunt metodele de evaluare și aranjare a informației utilizate de către cel care percepe în căutarea unei potriviri dintre text și lumea deja cunoscută, adică alte informații din memorie." (Branigan 1992:200). Deasemenea, pentru Sobchack (2004), entitățile citite în modul ficționalizant sunt **particulari tipici** (*typical particulars*) – vezi infra și în capitolul despre modalitățile de transcendere a experienței directe / instanțele reprezentative, afirmațiile generice -, adică o formă de generalizare în care o entitate singulară este considerată un exemplar ce trimite la o clasă întreagă (Sobchack 2004:281). Entitățile ficționale au un caracter de „status existențial tipic". Ele sunt în locul (*standing in*) unei „baze de existență generale și tipice care constituie lumea ireală din realismul ficțional" [299] . Această proiecție de status a entității date este asociată unei distanțe de tip lectură simbolică ori estetică și nu este rezultatul unei mobilizări etice față de un eveniment particular.

---

[298] "fictive reference generally concerns the systematic mapping and exploration of a discourse through indefinite articles (as well as indefinite pronouns) which eventually may, or may not, point towards a unique referent" (Branigan 1992:199).

[299] „we see them as "standing in" for the more general and typical ground of existence that constitutes the irreal world of realist fiction" (Sobchack 2004:281).

C.4.2. Ficțiunea - Edward Branigan, 2006

Exemplul lui Branigan este din piesa de teatru *Opera de trei parale* (Bertholt Brecht) unde avem pe scenă o lumină de reflector care o profilează pe actrița Lotte care o reprezintă pe Jenny, personajul aflat în lumina lunii. „Sursa luminii este în lumea lui Jenny, în diegeză. Cineva care se uită la cum sunt utilizate luminile, directorul de lumini, va vedea trăsăturile luminii reflectorului pe Lotte ca Jenny. Dacă cineva vede ficțional scena el va vedea luna, nu reflectorul, care o luminează pe Jenny. Dacă piesa ar deveni auto-reflexivă și ar indica faptul că luna este un reflector, atunci Jenny ar deveni un narator și am vedea povestirea (*story*) a *Opererei de trei parale* (care poveste nu e limitată la o diegeză). Reflectorul ar fi un dispozitiv încorporat în *Opera trei parale* și nu lumina lunii și nici un reflector care e utilizat în general pentru a pune în scenă piese de teatru” (Branigan 2006:169-70). „Relația între reflector și lumina lunii este echivalentă cu cea dintre Jenny și Lotte. Expresia facială a lui Lotte nu este identică cu cea a lui Jenny pentru că nu sunt în aceeași situație. Nu sunt identice și nu sunt simetrice. *Cauza expresiei faciale nu este identică. Pentru spectator Jenny reprezintă un surplus de sens față de Lotte. Acest surpluls de sens (ficțiunea) este ceea ce este pierdut dacă Jenny colapsează în Lotte, lumina lunii în lumina reflectorului*” (Branigan 2006:170).



Sensul lui „*a cauza”* este diferit: pentru directorul de lumini reflectorul cauzează lumina-lunii iar pentru interpretarea ficțională soarele cauzează lumina-lunii. „*Reflectorul și lumina sa luminează pentru că / atunci când un script (Gay, Brecht) este luat sau înțeles ca o instanță a genului de lucru care poate face asta, poate ilumina printr-o figură retorică (acum înțeleg ce semnifică cântecul). Iluminatul obținut prin figurare poate fi la fel de real ca cel obținut cu ajutorul reflectorului, chiar dacă cele două nu sunt la fel*” (Branigan 2006:171).

Pentru Branigan sunt seturi de cauze și tipuri de acțiuni care sunt aranjate în straturi. Cauza unei ficțiuni nu poate fi redusă la cauzalitatea fizică a producției unei ficțiuni. O expresie cauzală trebuie sa fie utilizată relativ la un model de lume apropriat. Comportamentul lui Lotte și al lui Jenny are două descrieri ce depind de cauza pertinentă – care depind de ce problemă este ridicată în ce situație (Branigan 2006:172). Relația dintre reflector /vs/ lumina-lunii poate fi de uz și menționare. Când lumina este menționată atunci o parte a proprietăților sale sunt puse în evidență. Diferența uz /vs/ mențiune este pentru Branigan legată de când este pusă în acțiune pentru a crea mișcare pentru un anume scop într-o anume situație (Branigan 2006:172-3). „*Contextul de acțiune al spectatorului*

determină dacă în piesa filmată el vede reflectorul sau lumina-lunii. Branigan se întreabă dacă și camera este identică în cele două cazuri și dacă raționalizarea este identică" (Branigan 2006:173).

C.4.3. Documentarul

Cum citim un text ficțional? Documentarul. El conține indici (citiți non ficționali) ai ficționalității, indici de convenție sau gen sau modalităti particulare de montaj. Acestea sunt consemne de lectură. Exemplul film este *Sans Soleil* (*Sunless*, 1982) al lui Chris Marker (Branigan 1992:202 sq) care dă indicii unui documentar, ceva produs de evenimentele pe care le descrie. Sau, altfel spus, lectorul presupune o legătură cauzală între logica acțiunilor de pe ecran și logica descrierii sau punerii lor în imagine. *Distincția ficțiune /vs/ nonficțiune ar fi bazată pe convențiile sociale și categoriile care specifică cauzalitatea pentru o comunitate*. „Mai exact, cred că înțelegerea non ficțiunii este dependentă de convențiile care ne permit să raționăm asupra cauzalității care, la rândul lor, guvernează înțelegerea noastră a specificității referințelor care sunt făcute la lumea unei comunități date." (Branigan 1992:204).

Documentarul clasic prezintă tipic acțiunile într-o manieră non focalizată sau extern focalizată (și minimizează intervenția narațiunii diegetice, nondiegetice sau extra-ficționale). Evenimentele sunt prezentate în aspectele publice sau intersubiective. Întrebarea care se pune este: „este această narațiune competentă și credibilă pentru a reporta anumite evenimente specifice?" „În documentar pornim de la nivele înalte ale narațiunii către cele joase, nonfocalizate. Pornim de la credința într-o situație „reală" istoric și un mecanism de producție – camera și microfonul care înregistrează - și apoi încercăm să inferăm consecințele directe, imediate ale conjuncției aceste situații și acestei producții adică ceea ce poate fi cunoscut prin non focalizare. În non ficțiune începem cu un mecanism explicit de producție și construim o încredere în acuratețea rezultatelor" (Branigan 1992:205). Convențiile de cauzalitate a „înregistrării" – camera și microfonul -, dar și aspectele publice sunt indici de deicticitate (de trimitere de tipul discurs către circumstanțele emisiei enunțului).

"**Ficțiunea** *ne cere să pornim de la nivelele de „jos" ale narațiunii, adică prezența pură a unui cuvânt sau imagine. Direcția de inferență este reversă față de documentar în măsura în care încercăm să construim un set de medieri plauzibile mai înalte care să justifice evenimentele prezentate*. „ (Branigan 1992:205).

"Non ficțiunea clasică prezintă ceea ce este istoric prin nonfocalizare și minimizează prezența unor nivele de intervenție mai joase, cum ar fi narațiunea diegetică. Prin contrast ficțiunea mărește numărul de nivele ale narațiunii pentru a da o definiție mai mare imaginilor și pentru a sugera metode apropiate de a converti lumea ficțională în una care este ordinară, comună. Textul de ficțiune clasic, „cameleonic" caută o multiplicitate de interpretări pentru a se acomoda cu ceea ce crede spectatorul ca fiind „corect" „. „În documentarul clasic suntem interpelați ca membri ai comunității. Documentarul creează o narațiune anonimă care afirmă (deseori implicit) o putere de a cunoaște prin accesul la o metodă privilegiată sau o tehnologie particulară. Problema analitică este de a identifica convențiile care ne spun că suntem așteptați să reacționăm ca și membri ai comunității la o problemă socială „obiectivă" care poate suferi o soluție rațională" (Branigan 1992:206)

Convenții ale documentarului clasic

1.Respingerea focalizării interne

2.Reducerea numărului de nivele de narațiune care intervin între ceea ce este istoric și ceea ce este nonfocalizat și/sau extern focalizat

3.Prezentare a nivelelor care intervin ca fiind consistente și clare

4.Creația unei narațiuni anonime care afirmă (de obicei implicit) o putere de a cunoaște prin accesul la o metodă privilegiată sau o tehnologie

C.4.4. Postmodernul – *Sans Soleil*, Chris Marker, 1982

Analiza film

Filmul *Sans soleil* este mai întâi comparat cu o lucrare post-modernă dat fiind că respectă o parte din caracteristiciele postmoderne (Branigan 1992:208).

1.Liste de obiecte și permutări mai degrabă decât o serie de evenimente în interacțiune cauzală care pornesc din o origine și avansează pas cu pas către o concluzie
2.Mijlocuri de acțiune fără începuturi și finaluri explicite
3.Inconclusiv, indeterminare
4.Suprafața, lucruri ordonate aleatoriu și posibilitate
5.Diversitate și pluralitate fără ierarhie
6.Fragmentare, disonanță, amestec (*admixture*) și stratificări
7.Incongruitate, mai degrabă decât unitate și puritate
8.Media multiplu, eclectism, pastișa, intertextualitatea
9.Cultura pop, stereotipe, cultul cotidianului
10. Citatul, distanța
11. Detașarea și conștiința de sine

Narațiunea din film este indeterminată. Vocile narative sunt ficționalizate prin indeterminare, non-specifice. *Spectatorul are în față un comentariu ficțional asociat unor imagini non-ficționale care sunt precise și bogate in detalii*. Acest fapt dă naştere unei neîncrederi asupra întregii situaţii cauzale şi asupra genezei şi logicii suitei de imagini. O retorică conştientă de sine (*self conscious rhetoric*) se află în centrul filmului. O serie de întrebări se nasc din încercarea de a situa anumite alegeri în retorica filmului în efortul de a explora limitele înțelegerii imaginii ca și document. Filmul pare o explorare a unei diversități de deschideri de sens „*a world of worlds in multiple times*" (Branigan 1992:216). ("*The pertinence of multiple times and the effort of memory*")

Filmul lui Marker este situat între ficțiune și nonficțiune. Secvențe subiective sunt conexe unor secvențe indeterminate în ceea ce privește persoana, timpul și locul astfel încât vocea narativă și visul care rezultă sunt ficționalizate. Alte secvențe sunt specifice și unice. Amestecul specific și nonspecific obligă spectatorul la o lectură atât ficțională cât și nonficțională. „*Filmul este un fel de „hyperindex" de narațiuni sau povești unde poți începe cu orice „intrare" sau item dintr-o poveste pentru a descoperi nu numai referințe la particulare din acea poveste, dar și referințe la intrări adiționale care colectează seturi de particulare din alte povești*. Un hyperindex continuă să disperseze în exterior către o rețea de alte intrări și note de susbsol care oferă un număr indefinit de căi de trasat în baza de cunoştinţe. „ (Branigan 1992:216). Filmul prezintă similarități de abordare documentar /vs/ eul liric, autobiografic din filmul lui Frederic Mitterand, *Lettres de Somalie* (1981) (Odin 2000:141-150).

C.5. Model /vs/ motiv - Danto

Sau despre diferenţa între o lectură documentară faţă de una nondocumentară în faţa unei expresii reprezentaţionale fotografice sau cinematografice (Danto 2006:104 sq). Danto începe prin a formula *o teorie reprezentațională a fotografiei* în care fotografia este a ceva (X) atunci când e cauzată de ceea ce denotă, astfel încât dacă relația cauzală nu funcționează (cade), atunci și identificarea semantică nu funcționează. Fotografia nu mai este despre X dacă X nu intră în explicația cauzală a stării fotografiei despre care vorbim ca imagine (*picture*) și aceasta într-un fel natural. Fotografia se apropie astfel de situația numelor proprii (v. Kripke și Searle). Fotografia intră în categoria percepției. În acest caz dacă (1) am dubii asupra provenienței (a cauzei sale) atunci aceasta are consecințe asupra conținutului său iar dacă (2) imaginea este un produs al condiției mele (mai degrabă decât produsul obiectelor din lumea exterioară), atunci conținutul reprezentaţional este nul și (3) imaginea este o idee, dar în același timp, în acest caz, este lipsită de sens (Danto

2006:105). Există însă fotografii a altceva decât cauza sa. Î*n acest caz cauza devine* ***model****. Ea, fotografia nu mai functionează ca nume propriu și (1) are o structură semantică proprie și (2) „stă in locul a ceva ulterior”; caz în care o regulă de interpretare e necesară* (Danto 2006:114).

Exemplul lui Danto este cel al pictorului care face portretul unei actrițe, Doamna Siddons, ca muză a Tragediei. Pictorul (C1) o reprezintă pe Doamna Siddons (C2) care o reprezintă pe Muza Tragediei. Tabloul poate fi conceput ca:

1/ Portretul [Modelul → **Muza**] = o reprezentare a Muzei iar *doamna Siddons este doar un model.*

2/ Portretul [**Modelul** → Muza] = o reprezentare a Doamnei Siddons în costumul de muză; *ea este motivul pictural*.

Modelul este un vehicol de semnificație și intră în mecanismul alegoriei. Danto utilizează termenul de **motiv** atunci când elementul figurativ este „o ocazie pentru reprezentarea picturală”.

Acest mecanism este valabil și pentru fotografie. Indiferent de intențiile intrepretative ale fotografului spectatorul poate interpreta acelasi obiect ca motiv sau ca model (avand o regula de interpretare) a altceva (Danto 2006:105). *Astfel o forma reprezentativă poate fi tratată ca motiv (= documentar) sau ca model (= anagogic)* (Danto 2006:106).

Un al doilea exemplu este ilustrativ pentru diferența documentar /vs/ nondocumentar în cazul filmului. Se poate imagina 1/ filmul unei piese de teatru (o interpretare pe scenă a piesei Hamlet) sau 1/ filmul al cărui scenariu este piesa de teatru (o versiune cinematografică a lui Hamlet). În primul caz, piesa de teatru este motivul iar filmul este documentar. În al doilea caz, vedem persoanele ale căror roluri sunt interpretate de către actori (care sunt modele). (Desigur că operația de interpretare e pragmatică și putem să nu conceptualizăm Hamlet, ci Lawrence Olivier). O lectură motiv se poate aplica și filmelor alb/negru care devin documentare pentru ceva. („Într-un film, un rol aparține persoanei care îl intrepretează în sensul că dacă altcineva ar interpreta același rol atunci ar fi într-o operă (lucrare) diferită” (Danto 2006:106)). Danto apropie lectura documentară a filmului de imaginație iar lectura nondocumentară de percepție (?). Mai departe în acest eseu Danto constată că, în funcție de gen, anumite proprietăți ale reprezentării (modelului) sunt împărțite cu subiectul reprezentării (iar în alte genuri acestea nu se împart cu subiectul: de exemplu un copac desenat în laviu nu este reprezentarea unui copac roșu) (Danto 2006:107). În cazul filmului, *mișcarea camerei este o proprietate conceptuală și perceptuală care, gradual, poate fi proiectată asupra subiectului*.

C.6. Ficțiunea - Langacker

C.6.1. Entitățile virtuale

”Ficționalitatea este o trăsătură fundamentală a cogniției cu un rol fundamental în structura lingvistică. Entități fictive ca : instanțele fictive sau virtuale ale tipurilor (/vs/ indivizii actuali); produsul amestecului și metafora; un loc de vedere imaginar; un *bounding* virtual; conceptualizatorul invocat de un element de ancorare (C) și invocarea fictivă a unui scenariu de act de vorbire. „ (Langacker 2008:524) [300] .

Cogniția este corporalizată (*embodiment*), dar viața noastră mentală transcende limitele experienței corporale. *Procesele cognitive permit generarea unor structuri mentale, situate la niveluri succesive de organizare, a căror legatură cu experiența e îndepartată.* O parte din activitatea cognitivă este eliberată de experiența corporală imediată. O parte din această eliberare se face prin rememorare; prin anticipare (minimal : așteptarea că un obiect fizic va continua să existe), dar și cu ajutorul unor paterne învățate din experiențele trecute. „*Paternele sunt învățate prin abstractizare. Abstractizarea e mai săracă și mai schematică decât experiențele actuale din care*

[300] Pentru Grodal (1997:11) imaginatia care consista in simulari ipotetice ale unor relatii si procese posibile este un aspect central al vietii cotidiene. Diferenta dintre arta si imaginatia de zi cu zi este una nu de tip diferit ci de grad diferit.

derivă. Deși imanentă în fiecare experiență, abstractizarea e independentă de orice instanțiere particulară". Abstracția este conformă structurilor pe care se bazează, dar este mai puţin detaliată şi, ca o reprezentare a ceeea ce acestea au în comun, este imanentă în ele, dar nu este exhaustivă (Langacker 2008:525).

C.6.2. Modalitățile de transcendere a experienței directe în GC

Instanțele reprezentative, afirmațiile generice

Regăsim argumentația și exemplul lui Branigan în termenii GC. Ficțiunea este o formă de depășire a experienței directe. Astfel, unitățile lingvistice convenționale transcend evenimentele care i-au dat naștere. O entitate crucială pentru semnificația unei unități este virtuală atunci când unitatea e luată în considerare independent de uz. De exemplu: *tu* sau *eu* se referă la vorbitor și ascultător de o manieră generalizat abstractă. Același lucru e valabil pentru scenariul de act de vorbire sau pentru Conceptualizatorul evocat de elementele de ancorare și predicatele din atitudinea propozițională (Langacker 2008:525). „*Mai general entitatea profilată de un nume lexical sau de un verb sunt doar un tip de obiect sau proces iar un tip per se este întotdeauna virtual*. *Entitatea profilată este concepută ca o instanță a unui tip numai când este ancorată pentru a forma o clauză nominală sau finită*. Şi numai în contextul unui eveniment de uz particular această instanță poate fi identificată cu un individ actual în lume" (Langacker 2008:525).

Afirmații generice de tipul: „Un tigru este o felină" / *A **tiger** is a feline* (*I don't have **a dog**; I would like to have **a dog***) deși e o propoziție (*clause*) cu 2 nominali ancorați are 2 referenți virtuali și relația de identitate profilată este tot virtuală. O instanță a unui tip poate fi invocată pentru un scop special și acela de a face o afirmație generală. (afirmații de negație – *Nu am **un câine*** – sau de dorință – *Doresc să am **un câine***). O *instanță la care se face referință construită ca fiind reprezentativă pentru tipul său, deci o abstracție față de instanțele particulare* (Langacker 2008:526) (ch.9.3.5).

Instanțe reprezentative /vs/ tip. *Instanța* are o locație distinctivă în domeniul de instanțiere. Tipul abstractizează această proprietate a locației în domeniul de instanțiere (tipul nu are o locație în domeniul de instanțiere). Descrierea unui tip cuprinde și relația sa cu instanțele. Acestea : instanțele și locațiile, rămân în fundal. În concepția unei *instanțe reprezentative* noțiunea de instanțe și de locații distincte sunt aspecte a ceea ce este comun și abstractizat. În concepția unei instanțe reprezentative instanța virtuală este abstractizată din cele actuale tocmai pentru a reprezenta *proprietatea lor comună de a fi **instanțieri ale unui tip***.

Exemple cu *fiecare, toate-toti, oricare* /

*De trei ori în această dimineață **un client** a cumpărat **un piton***.

"*Clientul* și *pitonul* nu sunt instanțe actuale, ci ***instanțe virtuale ale tipurilor lor, construite ca fiind reprezentative pentru instanțele actuale***. Instanța de a cumpăra este deasemenea virtuală, reprezentativă pentru 3 instanțe. Această ocurență fictivă este pusă pe scenă ca procesul profilat. Este abstractizată ca o generalizare asupra a 3 ocurențe actuale. Semnificația frazei include întreaga configurație – amândouă nivelurile (spațiile mentale: actualitate și spatiu de generalizare) și natura relației dintre ele" (nota:"entitățile fictive ocupă spații mentale speciale prin natura lor"). (Langacker 2008:527).

"La fel funcționează și **afirmațiile generice**: ***Un tigru** are dungi*. Generalizarea este oferită ca o caracterizare a naturii esențiale a lumii; se aplică la o mulțime deschisă de ocurențe și se așteaptă să fie validă pentru fiecare instanță a tipului care a fost calificat astfel" (Langacker 2008:527). „Instanțe virtuale și aflate în aria **cuantificatorului** când unul din cuantificatori figurează în concepția la care se aplică celalalt: *doi baieți au mâncat (câte) **7 mere***. 7 mere este un eveniment

fictiv abstras pentru a reprezenta ceea ce e comun la 2 evenimente actuale, fiecare la fiecare băiat” (Langacker 2008:527).

Integrarea conceptuală

O altă modalitate de transcendere a experienței imediate este integrarea conceptuală. Concepțiile sunt integrate prin corespondențe între elementele lor (Fauconnier și Turner, 2002). Rezultatul este o nouă concepție diferită de cele 2 anterioare. „Un caz este ***metafora*** (un domeniu sursă e utilizat pentru înțelegerea unui domeniu țintă, din care rezultă o structură amestec sau mixtură) sau, un alt caz este ***compoziția semantică*** (în care modele de compoziție – latura semantică a schemei de compoziție - permit formarea de concepții compozit : familiare (*lazy cat*), noi dar posibile (*purple bread*), pur imaginare (*invisible elephant*) și conceptual incoerente (*square circle*)” (Langacker 2008:528).

O practică comună constă în invocarea entităților fictive pentru a se ocupa indirect de actualitate. Integrarea conceptuală este utilizată în lucrările de ficțiune unde acțiunea, personajele, lumea invocată sunt imaginare. Alte exemple cuprind matematica, teoriile științifice și sistemele filosofice” (Langacker 2008:528). Există dispozitive lingvistice care indică ficționalitatea de genul negației, ale lui *dacă* sau indicația că imaginează (*Câinele lui Jane nu vorbește franceza* / *Jane își imaginează doar că vorbește franceza câinele ei* / *Dacă câinele ei ar vorbi franceza atunci Jane ar face o avere*) (Langacker 2008:528)

Subiectivizarea

Subiectivizarea (subjectification) (Langacker 2008:527 sq) *reprezintă faptul că „operațiile mentale inerente în anumite tipuri de experiențe sunt aplicate unor situații față de care aplicabilitatea lor este extrinsecă*. Operațiile devin independente de circumstanțele în care au loc inițial și a căror înțelegere o constiutie parțial” (Langacker 2008:528). Exemplu *a asasina* => *asasinat.* În acest exemplu *un eveniment e conceput ca un lucru abstract prin* ***grupare și reificare****.* Entitățile grupate și reificate din „asasinat” sunt stările componente ale procesului din expresia verbală (relațiile profilate la fiecare moment succesiv) (Langacker 2008:528).

Mișcarea fictivă este deasemenea un produs al subiectivizării. Ea are loc atunci când „operații inerente în concepția mișcării spațiale sunt aplicate la scene statice ca o cale de a le accesa mental” (Langacker 2008:529). De exemplu: *An ugly scar runs from his elbow to his wrist*. Procesarea expresiilor referitoare la mișcarea fictivă este legată de concepția mișcării actuale (Langacker 2008:528 sq). „*Prin subiectificare dinamicitatea inerentă în înțelegerea evenimentelor este transferată concepției scenelor statice*” (Langacker 2008:530).

Exemplu:

a/ *an ugly scar runs from his elbow to his wrist*

b/ *An ugly scar runs from his wrist to his elbow*

c/ *the pitcher ran from the bullpen to the mound*

”*în a și b operații cognitive inerente în concepția mișcării spațiale sunt aplicate la scene statice ca o manieră de a le accesa mental* (Langacker 2008:529). În loc să urmărească mișcarea unui obiect, Conceptualizatorul scanează dea lungul unei căi prin construcția unei concepții întregi a configurației spațiale a obiectului” (Langacker 2008:529) [301] .

[301] Dovezi experimentale că procesarea mișcarii fictive este legată de concepția mișcării actuale (Matlock 2004; Matlock, Ramscar & Boroditsky 2004) (cit. Langacker 2008:528).

Schimbarea fictivă

”Scopul cogniției dezangajate (de experiența corporală) este nu de a scăpa ci de a face față realității, de a angaja lumea în care trăim la alte nivele” (Langacker 2008:531). Capacitățile discutate sunt cruciale pentru construcția și negocierea lumii în care trăim. Schimbarea fictivă la Langacker 2008:530 (cit. Matsumoto 1996c si Sweetser 1997).

A/ participii trecute sunt utilizate ca adjective: în *linia întreruptă* (*broken vase* /vs/ *broken line; detached retina, scattered marbles, scattered villages, detached garage*). Derivate din verbe care indică o schimbare de stare, aceste participii desemnează rezultatul obținut de către procesul verbal. Schimbarea invocată de *o linie întreruptă* este construită subiectiv; nu este schimbarea liniei, ci *are loc în conceptualizator ca o progresie mentală în care starea profilată este văzută ca îndepărtându-se de starea canonică*.

B/ și (26) *Our Christmas tree gets smaller every year*

”Schimbarea e fictivă și nici subiectul nu se referă la un copac actual. *Our christmas tree* este o ***descriere de rol***: copacul la care se referă fraza este unul virtual care apare în scenariul familiei care celebrează crăciunul. Nici un copac actual nu își schimbă starea. Rolul de copac este umplut de o serie de copaci actuali fiecare constant în dimensiuni. Prin ***identificarea fictivă*** *a acestor instanțieri – imaginându-le ca fiind o singură entitate – obținem noțiunea unui copac care își schimbă dimensiunea în timp*”. (Langacker 2008:530)

Scenariile sub acoperire

Scenariile sub acoperire (*Covert scenario***)** se manifestă de exemplu ca: **scenariul călătoriei** (*travel scenario***)** sau ca **scenariul scanării** (*scanning scenario***).** Astfel „ne imaginăm conceptualizarea entităților una după alta; scanarea simulată conferă dinamicitate înțelegerii situațiilor statice” (Langacker 2008:531 sq; Langacker 2008:532). „Multe scenarii sunt fictive, dar sunt o sursă de dinamicitate în, sau pentru concepția unor situații stabile” (Langacker 2008:531).

Ex (27) *Este câte o casă ici și când dea lungul văii. / There's a house every now and then through the valley*

”Înțelegem exemplul (27) invocând scenariul unui călător (cineva care călătorește cu trenul); cu un eveniment de vizionare (*viewing event*) intermitent (*now and then*). În acest scenariu, *there's a house* construiește *casa și existența ei ca o entitate virtuală ce reprezintă elementul comun abstractizat al unor multiple experiențe de vizionare*. Călătorul și călătoria sunt deasemenea fictive. O examanire secvențială a unui grup de obiecte reprezintă un **scanning scenario**. Scanarea e fictivă căci nu conceptualizăm entitățile, ci doar ne imaginăm că le scanăm unul câte unul” (Langacker 2008:532).

Deasemenea cuantificatorul *fiecare* invocă scenariul de scanare

28 (b) *fiecare restaurant are rețeta sa pentru tiramisu*

Fiecare profilează *o instanță virtuală a unui tip luată ca fiind reprezentativă pentru o mulțime de instanțe actuale.*

Adverbe ca: *she always*/ *usually*/ *often* / *seldom* / *never pays cash.* Cuantificatori ca: *all, most, many, few* etc. Sau fraze ca:

Dea lungul epocilor anumiți mari intelectuali au schimbat modul nostru de a vedea lumea / *Through the ages, some great intellects have changed our view of the world*

De la cel mai inteligent la cel mai redus, studenții muncesc din greu. / *From the brightest to the dumbest, the students all work very hard*

Cum crește dimensiunea corpului perioada medie de gestație se lungește. / *As body size increases, the average gestation period gets longer*

(Langacker 2008:534)

33(c) *A kitten chases a piece of string*

”**Prezentul istoric** reflectă *capacitatea de a retrăi experiențe din trecut prin re-jucarea lor în minte. Nu facem confuzia între re-jucarea lor și evenimentele originale – știm că ele sunt simulări sau re-creații ale acestor evenimente (disponibile prin memorie pentru a le “vizualiza”în momentul prezent)* „.

Generalizările sunt similare cu vizionarea unei casete video. Generalizările apar nu din memorie ci din generalizare şi, mai degrabă decât evenimente particulare, reprezintă elementul comun abstractizat din mai multe ocurenţe. „Genericele invocă un model cultural care vede lumea ca având o structură esențială pe care o putem descoperi și descrie. A produce pe 33(c) înseamnă să citesti (*reading off*) un item în aceasta descriere. *Pentru că locuiesc o reprezentare a lumii, nu lumea per se, evenimentul și participanții sunt numai virtuali (instanțe reprezentative ale tipului lor)*”. (Langacker 2008:535).

Cognițiile simulate

Anumite fațete ale lui A (adica A’) au loc autonom. În absența interacțiunii cu lumea, W, A’ este imanent în A, adică procesele mentale care au loc în angajamentul cu lumea (*engaging the world*)). În aceste condiții *A’ este o **simulare** a lui A* (imaginarea senzorială și motorie este un aspect) (Langacker 2008:536). **Simularea** este importantă în expresiile care invocă un punct de vizionare fictiv (*Dacă ar fi cerul liber, atunci am putea vedea marea neagră de pe vârful muntelui de acolo*); simularea apare și în recunoașterea altor conceptualizatori și natura experienței lor mentale. În exemplu : *Cu soția așezată la dreapta sa și cu iubitul ei la stânga sa, senatorul deveni nervos,* simulăm starea mentală a personajului în înțelegerea propozitiei finite: simulări apar și în mișcarea fictivă din exemplul de mai sus: *Casele din vale ici și colo; ori când și când* sau în prezentul istoric (*Am ajuns aseară acasă și văd un bilet pe ușă*). Simularea poate fi fie imaginară, fie senzorială și motorie. *Simularea este atenuată față de experiența angajată* (în relație cu lumea); *simularea este mai puțin elaborată; imaginea este mai schematică*. (Langacker 2008:536)

”***Scenariul de călătorie*** face posibilă observația secvențială a scenelor pe o cale spațial extinsă. O dimensiune a atenuării este dată de gradul în care elementele sunt construite obiectiv sau subiectiv (Langacker 2008:537). *Conținutul conceptual poate fi construit obiectiv (avem conștiința explicită a unei persoane care se deplasează pe vale) sau subiectiv (construim acest conținut imaginând cum arată lucrurile **prin** ochii călătorului* și avem o conștiința mai “săracă” a celui care se mișcă ca și a situației de mișcare și observare (acestea rămân implicite ca trăsături ale situației de vizualizare (de imaginare a scenei)) „ [302] (Langacker 2008:537).

La *fiecare* care evocă ***scenariul de scanare*** secvențialitatea lui *fiecare* este total generalizată.

Exemplu: ***Each** restaurant has its own recipe for tiramisu* (p. 532)

***fiecare** restaurant are rețeta sa proprie pentru un tiramisu*

Secvențialitatatea lui *fiecare* (*each*) ca noțiune abstractă nu e limitată. E*a este descrisă ca o manieră de a vedea,* potențial aplicabilă la orice continut. “*este mai degrabă subiectiv construită fiind inerentă subiectului decât obiectului concepției*”. Examinarea secvențială funcționează ca un obiect al concepției atunci când concepem pe cineva angajat în această acțiune (de exemplu: inspectarea trupelor militare aliniate pe o linie) (Langacker 2008:537).

Subiectivizarea **(subjectification**) *este formată de faptul că „operații mentale inerente în experiențe de un anumit fel sunt utilizate în abstracție de conținutul lor și aplicate altor circumstanțe*”. „În cazul lui *fiecare*, invidualizarea operată de către *each* (*fiecare*), reflectă cum caracterul discret al examinării obiectelor unul câte unul poate fi impus oricărei concepții. Prin

[302] “ in this case we have lesser awareness of the mover, as well as the circumstance of traveling and observing: instead of being onstage as objects of conception, they remain implicit as features of the (imagined) viewing situation.” (lang 537).

subiectivizare multe semnificații abstracte pot fi relaționate cu experiențele de zi cu zi". (Langacker 2008:537). *Every* (vizionare simultană) și *any* (selecție arbitrară), cuantificatori de ancorare (*grounding quantifiers*) *All, most* and *some* quantificatori de proporție (*proportional quantifiers*) propun experiența de a suprapune 2 obiecte și de a compara dimensiunile lor relative" (Langacker 2008:538). „*Subiectivizarea este un factor în procesul diacronic de gramaticalizare* : evoluția către elemente gramaticale de la surse lexicale" (Langacker 2008:538)

„Anumite noțiuni gramaticale fundamentale și universale pot fi caracterizate semantic în termenii unui prototip și a unei scheme. Un arhetip conceptual obiectiv construit oferă semnificația prototip. Semnificația schematică se manifestă într-o abilitate independentă de un domeniu, inițial manifestată în arhetip și apoi extinsă la alte domenii de experiență. Această relație dintre prototip și schemă nu este altceva decât o subiectivizare : anumite operații imanente în concepția arhetip sunt utilizate în abstracție de conținutul său și sunt aplicate altor circumstanțe." (Langacker 2008:539).

1/ **Posesivul** are ca schemă *operația de a invoca un punct de referință pentru a accesa mental o țintă*. Această progresie mentală este imanentă în concepția proprietății, a legăturilor de familie și a relației parte-întreg.

2/ Relația dintre **subiect și obiect** este deasemenea definită schematic în termenii punctului de referință. Elementele corespund Tr și Lm dintr-o relație profilată (adică participantul focal primar și secundar a unei relații profilate). *Proeminența lor focală consistă în relația Tr și Lm une elementele reprezintă primul și secundul punct de referință accesați pentru a construi o concepție întreagă a unei relații profilate.* Această progresie mentală de la Tr la Lm este imanentă în concepția unui agent care acționează asupra unui pacient. În propozițiile care descriu asemenea situații subiectul și obiectul își dobândesc valorile prototip.

3/ **Interacțiunile agent /vs/ pacient** sunt prototipice pentru verb. E*venimentele de acest tip sunt scanate secvențial (la un anume moment în timp nu putem observa decât situația manifestă la acel moment). Caracterizarea schematică reflectă acest aspect al experienței arhetip și abstractizează orice alt conținut specific. Un verb profilează un proces, o relație scanată secvențial în evoluția sa în timp*

4/ **Un nume** *profilează un obiect, definit abstract ca produsul grupării și reificării.* Aceste operații mentale sunt imanente în concepția obiectelor fizice, prototipe pentru nume (Langacker 2008:539).

"Semnificațiile gramaticale sunt schematice. În cazul limită ele nu sunt decât *abilități cognitive aplicabile oricărui conținut*. Sunt simulări ale aspectelor fundamentale ale experienței de zi cu zi. Activitatea de procesare inerentă în arhetipe conceptuale este dezangajată și extinsă la o gamă mai largă de circumstanțe" (Langacker 2008:540).

Conceptualizarea transcende experiența imediată. Lumea în care trăim și despre care vorbim este mental construită prin procese care implică *abstractizarea*, *integrarea conceptuală* și *subiectivizarea"* (Langacker 2008:540). „La *polul semantic gramatica reprezintă paterne abstracte de integrare conceptuală*. Semnificațiile gramaticale sunt schematice și deseori reprezintă subiectivizarea unei experiențe fundamentale, consistând în ocurența autonomă a operațiilor mentale inerente într-o asemenea experiență. Gramatica e un mijloc de transcendență" (Langacker 2008:540). De o manieră similară gramatica și semnificațiile gramaticale, ca scheme, abilități cognitive și paterne abstracte extrase din activitaea cotidiană, permit înțelegerea relațiilor de punct de referință, de posesie, de locație, structurile parte-întreg, relațiile de subiect-obiect, agent /vs/ pacient, procesele profilate ca acțiuni în expresiile cinematografice.

C.7. Ficțiunea - Grodal

C.7.1. Ficțiunea, simularea simbolică și realitatea

Grodal propune o înțelegere a ficțiunii prin analiza comportamentelor ce pot fi incluse în aceeași categorie: formarea de ipoteze, imaginarea, joaca-actoria-pretinderea și simulările. Utilizarea

unui comportament cu o intenție comunicativă (câinii care simulează comportamentul de atac pentru a intimida) sau “joaca” cățeilor care nu se rănesc deși au un comportament similar de atac (Grodal 1997:26). „*Ficțiunea la oameni este apropiată de construcția realității și fictiunea ne permite să testăm anumite comportamente și să imaginăm comportamente prototip precum și contexte ori alternative echivalente*. Copii, prin joaca cu jucării, formează modele mentale ale lumii și construiesc scheme de secvențe de acțiuni de tip poveste. Memoria și imaginația se bazează pe simulare. O memorie sau o planificare unei acțiuni viitoare sunt “fictive” în măsura în care nu sunt echivalentul perceptiv a ceea ce este imaginat. Pentru a recupera din memorie secvențe se presupune identificarea statutului lor de realitate: este această secvență o percepție, o memorie, o imaginare sau o halucinație. *Pentru a distinge ceea ce este “real” de “imaginat” avem nevoie de 2 lucruri: un sistem care poate evalua statutul de realitate al unui “event mental” cu ajutorul unor indici sau trăsături interne și un sistem care să poata reprezenta diferența dintre percepte și imagini*” (Jackendoff 1987:303 sq apud Grodal 1997:23). Pentru Jackendoff, în cazul al doilea, diferența este marcată cu ajutorul simțămintelor și afectelor. Prima cerință implică faptul că aceste sisteme de evaluare sunt cruciale pentru funcționarea mentală superioară. Un aspect al producției și recepției mesajelor ficționale audiovizuale consta în analiza indiciilor de status de realitate (memorie, halucinație, percepție, plan mental sau ficțiune). „*Evaluarea cognitivă va fi parțial reprezentată de către un ton emoțional. Parțial evaluarea are loc pe baza indiciilor caracteristici unui mesaj audiovizual – posibile propoziții referitoare la statutul stării mentale*. Cum evaluarea cognitivă a statusului de realitate este parțial reprezentată de către “sentimente” atunci manipularea statusului de realitate poate fi utilizat pentru a evoca emoții și simțăminte. “Realitatea” este una din construcțiile mentale particulare. Copii au cunoștințe înnăscute despre legile fizice fundamentale: constanța obiectelor, cauzalitatea, gravitatea” (Churchland 2002; Carey și Spelke, 1994 apud (Grodal 2009:102). Oamenii primitivi deosebesc între fenomeme naturale și supranaturale.

”Dar utilizăm aceleași proceduri de construcție atunci când vedem filme și atunci când construim realitatea din percepțiile de realitate. Ficțiunea manipulează diferitele opțiuni de statut de realitate pentru a crea “scurtcircuite” „ (Grodal 1997:26). Realitatea are un caracter holistic și “simțit” (*felt*). De exemplu, dacă un film transmis audiovizual elimină sunetul atunci el va produce un efect subiectiv, ireal. „*Exemplul arată de asemenea negativ că cele două modalități – vederea și auzul – fuzionează într-o experiență holistică care nu e formată numai din ceea ce este văzut și reprezentat ci include, aduce, la nivelul conștient și “tonalitatea” suplimentară de realitate reprezentată de către “evaluarea cognitivă non-conștientă”* „ (Grodal 1997:29).

Nivele joase ale creierului reacționează relativ independent, indiferent de judecățile de la nivele superioare referitoare la statusul de realitate al unui fenomen. Modulele „zombie„ de la nivel jos funcționează pe principiul că a vedea este egal cu a crede (aspectele complicate ale realității sunt luate în calcul doar de nivelele superioare ale creierului). Modul implicit de procesare a informației este cel al lui a crede (*believe*) de îndată ce este înțeles și că a nu crede informația care vine cere o muncă mentală adițională care poate să nu fie făcută sau să fie uitată. „*Credința este modul fundamental iar a nu crede este un proces adițional. Ficțiunea nu este o suspensie a lui a nu crede (suspension of disbelief) ci înțelegerea ficțiunii implică abilitatea de suspenda credința (belief) cauzat de vedere, auz sau imaginare*. „ (Grodal 2009:101) [303] . Pentru Carroll (1990) gândurile au puteri cauzale în relație cu emoțiile indiferente de statusul de realitate (Gilbert și al, 1990 apud Grodal 2009:101). Emoțiile sunt declanșate de mecanisme perceptuale de nivel jos în lobul temporal care are acces direct la memoriile de lungă durată și la emoții (Zeki 1993; Ramachandran și al. 1999; Gaag și al. 2007 apud (Grodal 2009:102).

---

[303] O experiență de „membru fantomă „ (*phantom limb*) relatată de V.S.Ramachandran consistă în a „păcăli” cortexul că mâna amputată nu mai doare. Subiectul vede în oglindă reflectată de exemplu mâna dreaptă și cortexul consideră că mâna stangă există și se dezvață de impresia durerii. In această experiență cortexul a crezut că brațul se mișca fără durere (exemplu relatat în cartea lui Norman Doidge, *Creierul care se schimbă singur* http://www.youtube.com/watch?v=gI1BT7E58WU&list=PLA3A34B0C33917AE7)

C.7.2. Parametrii care indică caracterul de experiență-reală

• *Experiența are un caracter temporal*: *experienţele prezente au un caracter simțit ca și mai real* decât experiențele mentale ale unor stări trecute sau viitoare simțite mai puțin reale. În media vizuală această diferență a sursei "live" /vs/ non-live a unui input perceptual trebuie să fie reprezentată ca o dimensiune simțită a reprezentării mentale a eventului.

• *Are un parametru de spațiu de "sursă perceptuală"*: *stările conștiente cu sursa în exterior sunt mai reale decât stările cu sursă internă* (fie ele memorii sau construcții mentale. Experienţele cu sursă externă sunt subdivizate şi modalizate deplin sau percepţii care nu au decât o existență vizuală (imagini în oglindă sau imagini de film).

• *Are un parametru legat de evaluarea corespondenței de la devierea de la o percepție normală*: ca atunci când imaginile blurate sunt motivate ca subiective.

• *Are un parametru legat de comportament și intenție*: *comportamentele cu o intenție non comunicațională sunt simțite ca și mai reale* decât cele care au o intenție comunicațională.

• *Are un parametru legat de "abstract" /vs/ "concret"*: *„o imagine sau un act dat pot fi percepute ca și o descriere abstractă, structurală a mai multor obiecte și event concrete sau pot fi percepute ca fiind fenomene unice, concrete cu o textură ieșită în evidență și complexă.* (Abstracția și concretețea au fiecare intensitatea și evidențierea proprie). O familie de fenomene: ficțiunea, un joc, jocul, modele științifice sau reprezentări artistice sunt în acest sens "abstracții" ; sunt descrieri structurale, prototipe și scheme" (Grodal 1997:31))

• *Are un parametru legat de modalitatea de sinteză și de intensitatea perceptuală*. Auzul și vizualizarea normală au o experiență holistică. Disocierea auz /vs/ văz duc la pierderea sentimentului de realitate. Din acest punct de vedere *statusul de realitate a fenomenelor mentale ține și de modalitatea de sinteză.*

• *Are un parametru legat de răspunsul emoțional*. Reacțiile simțite ca și stranii, psihotice, reci sau similare vor influența evaluarea de status de realitate a experienței. Disocierile emoționale sunt un fenomen central în filme *horror* sau *thriller* (Grodal 1997:32).

C.7.3. Status de realitate în ficțiuni

"Totuși între **intensitatea unei experiențe și statusul de realitate** al ei nu există o corelație simplă. *Evaluarea acestui statut este o meta activitate care presupune alocarea unei părți a atenției limitate conștiente*. Excitația emotivă are loc la vizionarea filmelor. *Evaluarea status de realitate are loc la nivel global ca o operație de etichetare a fenomenelor locale*. Dar fenomenele ipotetice sau simbolice care au loc la nivel local, nu există într-un mod diferit decât cele "reale". Putem trăi excitații emotive locale indiferent de statusul lor de realitate. Întărirea unor aspecte și trăsături subordonate vor amplifica mecanismul prin care înțelegem și simțim aceste trăsături în lumea reală. De exemplu în filmele de animație. Anumite filme creează activare prin indicarea "realității" iar altele creează intensitate prin indicarea "fanteziei". Altele creează intensitatea prin evidențierea texturii (culoarea, cinemascope, rezoluția) sau prin sublinierea unor trăsături structurale și omisiunea texturii (alb negru, lipsa detaliului) „ (Grodal 1997:32).

Ficțiunea ca și categorie nu are un status de realitate fix. „*Un film, o secvență sau un cadru sunt compozite formate din mai multe scheme fiecare având un statut de realitate al său iar schemele pot să interacționeze și să creeze un status de realitate dominant local sau global*" (Grodal 1997:34). Nivelele complexe de realitate în segmentele și aspectele ficțiunii sunt continuu analizate de către audiență și evaluarea cognitivă a statusului de realitate va fi mental reprezentată de sentimente (*feelings*) (Grodal 1997:34).

Există **sisteme diverse de indicare a statusului de realitate a unui fenomen**; pentru a indica diferența între fenomene ipotetice și actuale. Acești indicatori – consemne de lectură sau mărci explicite de status de realitate - sunt de genul *wipes* pentru indicația de salt în timp, planuri apropiate sau imagini blurate pentru indicatori de vise. Alți indicatori sunt genericele. Narațiunea

cinematografică modernă lasă mai mult loc inferențelor sau amână introducerea mărcilor explicite. „*Evaluarea statusului de realitate este legat de tipurile de acte pe care le face posibile deşi majoritatea acestor acte sunt virtuale sau / și mental-simbolice. Interacțiuni virtual real-life sunt simţite diferit de actele simbolice*” (Grodal 1997:36). Procesarea informației în paterne complexe de “tip de mod virtual de interacțiune” plus “tipuri de activare emoțională corelată” este o sofisticare a aptitudinilor necesare pentru a înregistra statusul de realitate al fenomenlor conștiinței după factori de genul intenție, starea temporală, definiția modală (Grodal 1997:37).

O “realitate” este determinată de mai mulți parametri independenți iar experiența realității are mai multe forme. Filmele de fantezie au un “realism fantastic” (agenţii acţionează realist în decor fantezist) iar alte filme au un decor naturalistic, dar o secvență temporală diferita de cea obișnuită. „*Simțământul de realitate este creat prin utilizarea unei mulțimi de presupuneri standard despre lume, presupuneri constant testate în timpul vizionării*” (Grodal 1997:37)

D. AFECTELE ______________________________

D.1. Punerea în fază – Roger Odin

Odin descrie relația afectivă a spectatorului cu filmul sub forma operației de punere în fază. Astfel, **punerea în fază** este „procesul care mă conduce să vibrez în ritmul a ceea filmul dă de văzut și de auzit (un *proces de punere în fază narativă*). A vibra în ritmul evenimentelor povestite. Ea este un operator de omogenizare (o poziționare afectivă cu dinamică narativă și discursivă)" (Odin 2000:38). Din această perspectivă *procesul cognitiv și procesul emotiv sunt legate* intim (Grodal 1995) (Odin 2000:38). Bordwell în contrast consideră că înțelegerea narativă și răspunsul emoțional sunt *separabile*. Așa cum vom vedea în capitolele următoare Carroll enumeră dispozitivele cinematografice de producție de afecte – stări afective care implică senzații și sentimente (Carroll 2000:148 sq). Odin indică operațiile psihologice pe care le face spectatorul în fața filmului.

Operațiile psihologice puse în practică pentru a obține *racordarea dorinței spectatorului la dorința pusă în operă în povestea istorisită.*

• Prin **1/** *identificarea emoțională,* adică racordarea reacțiilor afective și morale la acțiunile și valorile pe care personajele le propun simpatiei sau antipatiei mele; adeziunii sau refuzului meu.

• **2/** *identificarea primară* (cu camera de filmat) și *identificarea secundară* (*les hors champs*, imaginile subiective, punctele de vedere etc) cu ajutorul indicilor cinematografici. Identificarea cu privirea personajelor, adică văd « prin ochii lor » și mă identific literal cu privirea personajului. „Aceste poziționări afective (figuri), cognitiv construite, regizează asupra poziționării mele afective după ce am operat instrucțiunile susceptibile să mă conducă la această identificare." (Odin 2000:40).

• **3/** *Logica oedipiană* (Odin 2000 : 40). *Logica oedipiană* „este mobilizată de către structura narativă. Povestirea construiește un parcurs pe baza căutării și realizării unei dorințe, pe baza așteptării de a anula distanța dintre dorință și obiect [304] – distanța creată de către povestire pentru a prinde spectatorul în jocul așteptării" [305] (Odin 2000:50). Această schemă narativă reprezintă însă o identificare structurală generală și valabilă pentru orice povestire.

• **4/** *mobilizarea structurii oedipiene este favorizată de către un travaliu de structurare atât tematic cât și formal.*

Punerea în fază enunțiativă și defazajul – operația 1.

"Punerea în fază funcționează ca un operator de ștergere a mărcilor de enunțare (altele decât cele ale naratorului) pentru a confunda mărcile enunțiative în travaliul narațiunii" (Odin 2000:44). „*Pentru un film citit în punere în fază, toți* ***parametrii cinematici devin narativi*** – toate elementele de stil sunt raportate la travaliul povestirii (travaliul plastic, ritmic și muzical, dinamica montajului, privirile și cadrajele). Iar atunci când un element sau un parametru capătă autonomie față de povestire are loc efectul de **defazaj** :" (Odin 2000 : 42) [306] . De exemplu are loc un defazaj plastic atunci când văd mai degrabă "decorurile frumoase" în detrimentul poveștii (Exemplu din *37.2 le matin* al lui Jean-Jacques Beneix, 1986). Există și un defazaj actoricesc: când văd actorul ca pe un individ real în loc de a vedea personajul. Acestea sunt *defazaje idiolectale* unde filmele nu sunt responsabile. Unele filme lucrează la acest defazaj de o manieră legată de funcționarea însăși a

---

[304] Povestirea « construit son parcours sur la poursuite et la realisation toujours differee d'un desir, sur l'attente de voir se combler un ecart (toujours relance) entre un desir et son objet, ecart que le recit a lui-meme creuse pour s'inaugurer et prendre le spectateur au jeu de l'attente » (Odin 2000 :50).

[305] "l'equillibre initial se marque d'un defaut, d'une faille, que le recit n'aura de cesse d'avoir comble, au terme d'une serie de relances dont la fonction est precisement de maintenir la menace de cette faille et le desir du spectateur d'en voir la resolution », Bergala, *Initiation a la semiologie du recit en images*, Les Cahiers de l'audiovisuel.

[306] « Je reverse le travail de l'ensemble des parametres filmiques au service du recit » (Odin 2000 :42).

filmului. Acesta este *defazajul monstrativ*. De exemplu, atunci când văd un film de familie și nu reușesc să construiesc o povestire. Există în aceste filme o prea mare autonomie a monstrării în raport cu narațiunea. Sau în cazul filmelor primitive unde un mecanism monstrativ ia precedență față de narațiune: filmele mute în care scenele sunt o serie de planuri fără o coerență narativă. Sau la Godard atunci când se manifestă structura de superscript sau palimpsest (apud Bordwell 1985:311 sq). Există și *defazajul extern* atunci când povestirea – structura narativă - este blocată pentru un element autonom și o recepție externă a filmului (în cadrul instituțional al filmului experiment). *Defazajul intern* are loc atunci când este accentuat un element autonom povestirii (de exemplu banda sonoră) (Odin 2000:43).

Omologia relațiilor filmice și a celor diegetice – operatia 2.

Relațiile filmice – adică relațiile care au loc între spectator și semnificantul filmic – sunt construite ca și omoloage relațiilor diegetice (co, 23). În exemplul citat de Odin (*Le Tempestaire*, Jean Epstein, 1947) agresiunea pe care o face furtuna (relație diegetică) își găsește omologia în agresiunea vizuală și sonoră a filmului față de spectator (relația filmică) Filmul de ficțiune citit ca un film propune o poziționare a spectatorului *omoloagă* relațiilor din diegeză în momentele importante ale poveștii. „*Același sistem structurează în același timp relațiile diegetice și ce cele stabilite între film și spectator: relațiile filmice*” (Odin 2000:44).

Punerea în fază și transmisiunea valorilor.

Punerea în fază este un operator de adeziune la valorile exprimate de povestire. (Odin 2000:45). O ilustrație se poate găsi în *Stagecoach* (Ford, 1939) unde o poziționare între ordine /vs/ dezordine este reprezentată în modul de reprezentare al soldaților (reprezentați compozițional în linii și grafică ordonată) și indienilor (reprezentați ca o masă umană haotică) care încurajează din partea spectatorului o similară poziționare valorică. Deasemenea urmele ideologizării cinematografiei apar inițial la Griffith care pune în contrast mișcarea dezordonată a „negrilor” și cea ordonată a soldaților KKK în *The Birth of a Nation* ([2:55:04 sq]) (Griffith, 1915) (v Fabe 2004:16-18) [307] . În acest context Odin mai aduce în discuție și secvența filmului în film din *Muriel* (Alain Resnais, 1963) ce reprezintă mărturia torturii eroinei care este și o “tortură” filmică pentru spectatorul ficționalizant (și care operează o punere în fază cu tortura personajului Muriel și cu tortura personajului martor) [57:40 sq -]. Un destinatar este prezent în film (un personaj care îmi ține locul ca spectator în film) și care dă expresie a ceea ce simt eu spectatorul. Personajul destinatar poate fi însă și un destinatar implicit. *“Punerea în fază conduce la punerea în cauză a spectatorului*” (Odin 2000:46)

Concluzie

Punerea în fază este un *operator de **omogeneizare*** care dublează travaliul de omogeneizare al povestirii. Este vorba de *o omogeneizare a “poziționării afective a spectatorului cu dinamica narativă și discursivă (jocul valorilor) din film*” (Odin 2000:46).

***D.2. Relația afectivă cu personajul –** Murray Smith*

Murray Smith (1995), în continuarea demersului lui David Bordwell, consideră că, în primul rând, în înțelegerea și interpretarea narațiunilor ficționale facem inferențe, formulăm ipoteze, categorizăm reprezentările utilizând aptitudini și strategii care sunt situate dincolo de o simplă înregistrare sau „oglindire” a materialului narativ (74). Pe de altă parte ficțiunile ne susțin și îmbogățesc „quasi-experiența” adică eforturile de a construi și înțelege cu ajutorul ipotezelor mentale, situații, persoane și valori care ne sunt inițial străine (74). Activitatea noastră imaginativă este, în contextul ficțiunii, atât ghidată cât și constrânsă de către narațiunea ficțiunii (74). În cursul desfășurării unei narațiuni relația noastră angajantă față de personaj fluctuează. Răspundem diferit la același personaj la diverse momente ale filmului și putem să ne angajăm simultan cu mai multe

---

[307] „ the actor’s performance, choice of mise-en-scène, framing of the shots, and editing patterns, project into seemingly neutral photographic representations deeply held cultural and psychological fantasies.” (Fabe 2004:17).

personaje în moduri diferite într-o secvență de film (93). Interesul și fascinația narațiunilor pot să fie derivate din reprezentarea a ceea ce e nefamiliar, „quasi-experiența" spectatorului a ceea ce este nou (93).

Narațiunea poate fi descrisă în termenii lui Bordwell prin trăsăturile sale de arie de informare, comunicabilitatea și auto-reflectivitatea ei (v supra cap. Narațiunea la Bordwell). Cu ajutorul imaginației și inferențelor spectatorul construiește personajul. Narațiunea este filtrul care organizează recunoașterea personajului și apoi „alinierea" (*alignement*) și „supunerea" (*allegiance*). Relația emoțională a spectatorului este dictată de modul de relaționare cu personajul.

Fiecare concept descrie un nivel de narațiune care se realizează în raport cu personajul (82).

• **Recunoașterea** descrie construcția personajului pe baza unei „ipoteze mimetice" care stipulează că trăsăturile identificatorii ale personajului corespund de o manieră analogică cu trăsăturile unei persoane din lumea reală (82). Recunoașterea unei persoane activează o schemă de persoană care e operațională atât la nivelul experienței din lumea reală cât și indusă din percepția indicilor din textele vizuale. Ea este o structură conceptuală centrală cogniției umane în general. Abilitatea de a distinge indivizii umani față de obiecte și alte entități este un fundamental al percepției umane. Spectatorul înțelege cu ajutorul ei că un agent este individualizat și continuu (sau re-identificabil) (110). Dincolo de recunoașterea personajelor discriminăm grade de complexitate, stereotipie, plauzibilitate, artificialitate, atașament și transparența subiectivă (116).

• **Alinierea** descrie relația dintre spectator și personaj în termenii accesului oferit de narațiune la acțiunile și la ceea ce știu și simt aceștia. Două funcții caracterizează focalizarea asupra personajului: *legătura spațio-temporală* și *accesul subiectiv* (83 / 142). Alinierea este apropiată de conceptele de „punct de vedere" și „focalizarea" din teoria literară (145). POV funcționează ca un marker al alinierii și ca o restricție extremă a narațiunii (161)

• **Supunerea** ține de evaluarea morală a personajului. Supunerea implică deasemenea contextul acțiunilor personajului și evaluarea morală a personajului pe baza informațiilor despre personaj (84). Nici recunoașterea ori alinierea sau supunerea nu implică faptul de a replica trăsăturile ori de a avea experiența gândurilor sau emoțiilor personajului. Recunoașterea și alinierea cer doar ca spectatorul să înțeleagă aceste trăsături și stări mentale ale personajului. Cu supunerea mergem dincolo de înțelegere prin evaluarea și prin răspunsul emoțional față de trăsăturile și emoțiile personajului în contextul situației narative (85). La nivelul supunerii reacția spectatorului este mai degrabă simpatetică și nu empatică cu personajul (85). Prin acțiunile personajului, comportamentul sau gradul său de tipicalitate ori informații lingvistice spectatorul este orientat către o evaluare morală (193)

În fața unui personaj aflat într-un scenariu de acțiune sau lanț de acțiuni spectatorul își poate imagina starea de fapte de o manieră „centrală", adică din poziția de atitudine a personajului în care spectatorul își inhibă calitățile sale pentru a simula stările mentale ale subiectului țintă (o substituție imaginativă), sau de o manieră „acentrală" în care spectatorul împărtășește imaginar valorile, credințele și scopurile personajului. Poziția centrală este o empatie iar cea acentrală reflectă o poziție empatică (96). Atunci când simpatizez cu protagonistul nu simulez sau nu mimez starea sa mentală ci mai degrabă înțeleg poziția sa în context și realizez o judecată asupra personajului mai mult sau mai puțin simpatetică sau antipatetică. Deasemenea, răspund emoțional de o manieră adecvată atât față de evaluare cât și față de contextul acțiunii (86).

Empatia presupune ca mecanism *mimarea emoțională* în care nu numai că recunosc un personaj, dar și mimez o emoție exprimată de un altul (92). O motivație a relației angajante cu ficțiunea este, în viziunea lui Murray, dorința de a fi (cel puțin imaginar) mai puternic decât ești politic, social, intelectual sau fizic. A te imagina central cu un personaj poate indeplini această funcție. A fi în situația personajului – în structua poziționării centrale față de personaj are potențialul de a mări repertoriul experiențelor personale de o manieră nepericuloasă (94).

Empatia este formată din mai multe mecanisme: *simularea emoțională*, *mimarea afectivă și motorie* și *reacțiile autonome* (81). Ea reprezintă adoptarea stărilor mentale și a emoțiilor unei alte persoane (95). Ea poate fi definită atât ca abilitatea cognitivă de a lua o perspectivă (a se imagina a

fi în situația țintei percepute) cât și ca replicarea emoțiilor celuilalt (96). Empatia presupune doar o substituție imaginară, dar nu și o împărtășire a valorilor, credințelor sau scopurilor țintei percepute (96). Simularea emoțională e voluntară iar mimarea (motorie și afectivă) și reacția autonomă sunt involuntare (96).

• **Simularea emoțională** este formată – în urma observației comportamentului afișat al altuia - ca o proiecție a noastră în situația personajului și creația de ipoteze asupra emoțiilor experimentate de acesta. Cu cât reprezentarea narativă e mai subdeterminată (avem cât mai puține informații) cu atât simularea emoțională are un rol de descoperire pe bază de încercare și eroare (97-8).

• **Mimarea afectivă** nu se sprijină pe un act voluntar de imaginare și simulare ci pe o înregistrare perceptuală și o simulare reflexivă a emoției altuia pornind de la indici faciali și corporali (99). Emoțiile mimate sunt diferențiate unele de altele de o judecată sau o evaluare a situației de genul „acel șarpe îmi poate face rău" în cazul fricii și „mama mea a murit" în cazul tristeții (101).

• **Reacția autonomă** cum ar fi reacția de surpriză ce provoacă o tresărire atunci când un stimul puternic auditiv sau o mișcare violentă și subită au loc pe ecran este deasemenea involuntară (102).

Două diferențe despart structura simpatiei cu personajul (imaginarea acentrală) de cea a empatiei (imaginarea centrală). Pe de o parte fenomenele de simpatie au nevoie de o înțelegere a situație narative și a personajelor ceea ce nu este presupus de empatie. Pe de altă parte, în cazul reacțiilor de tip simpatie, recunoaștem cognitiv o emoție și apoi răspundem cu o emoție diferită, dar adecvată, bazată pe evaluarea personajului. În cazul răspunsurilor empatice simulăm sau experimentăm același afect sau emoție experimentate de personaj (102). Totuși în mod tipic atât simularea emoțională cât și mimarea afectivă funționează în interiorul structurii de simpatie. Ele se numără printre mecanismele care ne permit să obținem o înțelegere a lumii ficționale și a personajele din interiorul ei. Aceste mecanisme sunt subordonate structurii de simpatie în măsura în care simulările inițiale și mimările stărilor emoționale ale personajelor sunt „constant alimentate, modificate și câteodată răsturnate de construcția cognitivă a narațiunii" (de ceea ce află prin procesarea perceptuală, conceptuală și inferențială a stimulilor și indicilor narativi) (103). Structura simpatiei în mod normal acționează centripet „trăgând spre exterior" intuițiile generate de mimare și nepermițându-le nici un privilegiu asupra altor consderări cognitive. Funcționarea empatiei are doi pași: în prima etapă ea este o lanternă sau o sondă de probă în construcția situației narative și, în a doua etapă, într-o formă atenuată este un generator al emoțiilor predominante ale personajelor din diegeză (103). Mimarea este de separat de structura simpatiei și simularea emoțională în măsura în care este involuntară și poate produce reacții care pot fi dificil de asimilat de structura simpatiei (103), mimarea afectivă poate depăși alte forme de reacții care aparțin structurii simpatiei (107).

Rolul ficțiunii este, pentru Murray, de a oferi un forum de reflecție asupra naturii și structurii credințelor și practicilor automatizate (233). Ea ar obține o „reevaluare a valorii" (234). Datorită ei reflectă asupra credințelor noastre despre convențiile sociale de expresivitate și asupra modurilor în care înțelegem stările interioare ale altora (234). Angajamentul cu personajul îi permite spectatorului să se confrunte cu experiențe nonfamiliare și să încurajeze „mobilitatea noastră imaginativă" (235).

***D.3. Afectele și filmul** – Noel Carroll*

Reacțiile afective au loc la mai multe niveluri:

1/ Reacțiile afective sunt stări corporale care implică „simțăminte sau senzații". Ele pot avea loc la *nivelul de răspuns involuntar sau sub-cognitiv la un input* (de exemplu : zgomotul supriză sau o explozie). Acestea inițiază un « *startle response* » și sunt provocate cu ajutorul unor mișcări bruște de cameră sau către cameră, mișcări diegetice bruște laterale, mișcarea continuă de pe ecran (secvențele cinematografice « *action-packed* » care provoacă o comoție permanentă). Prezența

creaturilor generatoare de fobie (insecte, șerpi), reprezentarea unor fobii (de înălțime, catastrofă aeriană sau perspective abrupte din munți) sau diverse imagini ce provoacă reacții sexuale reprezintă o altă modalitate de a genera răspunsuri afective de tip automat. (Carroll 2008:149). În această categorie intră filmele de horror sau filmele cu animale ce provoacă instinctiv repulsia (de exemplu șerpii sau păianjenii).

2/ Alte reacții afective din această vecinătate includ „întristarea, mila, indignarea, reverența, uimirea, ura, iubirea, rușinea, jena, vina, umilirea, amuzamentul comic, loialitatea etc. Acestea fac parte din zona emoțiilor" (Carroll 2000:151). „Emoțiile sunt afecte în care calcularea valorii stimulilor în funcție de interesele umane dau naștere unor reacții viscerale care amorsează o tendință de acțiune". *Emoțiile pot fi cauzate de evaluarea circumstanțelor din fața noastră pe baza unor teme existențial umane recurente* (cum ar fi pierderea a ceva). Acestea sunt „*affect programs*" [308] (Carroll 2008:151). Emoțiile ca și alte stări mai primare de afect (reflexele și fobiile) nu au nevoie de credința în realitatea obiectului. „*O reacție emoțională poate fi generată de o stare mentală de imaginare (îmi imaginez o întâlnire neplăcută care va avea loc mâine). A crede ceva sau a imagina ceva poate genera emoții"* (Carroll 2008:154). „Avem capacitatea înnăscută de a fi mișcați emoțional de reprezentările contrafactuale ale unor stări de lucruri sau fapte" (Carroll 2008:155). „Aceste stări emoționale au în comun faptul că conțin aprecierea și evaluarea unor teme recurente umane, cum ar fi demnitatea umană, evaluări care dau naștere unor stări emotive corporale care dispun organismul la un tip de comportament dat". „Emoțiile sunt evaluări ale situațiilor în funcție de anumite interese de genul temerea pentru siguranța și protecția sinelui. Emoția de temere ghidează percepția a ceea ce este relevant într-un set de stimuli (relevant conform criteriului de posibil aducător de vătămare." (Carroll 2008:156).

Emoțiile evaluează situațiile în funcție de criterii. „În film trăsăturile subliniate sau puse în evidență ale unei situații fictive au fost concepute și puse în scenă pentru a satisface criteriile care pot genera o stare emoțională pe care o dorește generată echipa de producție a filmului. Aceste *detalii care se potrivesc condițiilor conceptuale ale unui răspuns emoțional sunt puse în evidență prin dialog, compoziție, poziționarea camerei, jocul actorilor, comentariul muzical* etc" (Carroll 2008:158) [309] . „Scenele și personajele din filme au fost construite din locul de vizualizare optim pentru punctul de vedere emoțional dorit sau, altfel spus, personajul a fost emoțional prefocalizat pentru audiență. Trăsăturile pertinente pentru suscitarea unei emoții dorite în audiență au fost puse în prim plan" [310] (Carroll 2008:159). „*Descrierile și zugrăvirea obiectelor pertinente supuse atenției în film satisfac criteriile de adecvare pentru o stare emoțională dată*" (situații prefocalizate după criterii emoționale– *criterially prefocused*) (Carroll 2008:159) [311] .

3/ *relația emoțională e bazată pe raportul de identificare cu personajul* (Carroll 2000:161 sq). ***Coincident versus connected emotional states***; Pentru că „situația ficțională a fost structurată într-un fel în care au fost puse în proeminență anumite trăsături care sunt apropriate unei situații ce

[308] „Emotion is the realm of affect in which differential computational appraisals of stimuli relative to certain interests give rise to visceral feelings which typically prime behavioral tendencies to act" (Carroll 2008:151).

[309] „the salient features of the fictional situation have been carefully designed to satisfy the criteria for drawing forth the emotional state intended by the production team. Details that suit the conceptual conditions of the emotional response desired by the moviemakers have been selected, filtered, foregrounded, and emphasized in the narrative, the dialogue, and the composition, and through the camera positioning, the acting, the musical commentary, and so forth" (Carroll 2008:158).

[310] "the scenes and characters in these motion pictures have most commonly already been constructed from the vantage of the intended emotional point of view" (Carroll 2008:159). „Or, to say it differently, the character was emotively predigested or prefocused for us. And the image was made in such a way that any distracting detail was winnowed or filtered out and features pertinent to the elicitation of the intended emotion were exaggeratedly foregrounded" (Carroll 2008:159).

[311] „Once we perceive the objects of our attention under the criterially relevant categories — such as harmfulness *and* disgust with regard to horror fictions or the improbability of the morally correct outcome with respect to suspense — the intended emotion is apt to be raised in us" (Carroll 2008:159).

induce frica, filmul a fost structurat emotiv în termenii unei prefocalizari emotive" (Carroll 2008:167) [312] . „Emoțiile pot să coincidă cu stările emoționale pe care le afișează personajele" (Carroll 2008:170 sq). Spectatorul poate opera simulări emotive: „*putem să explicăm atitudinile emoționale ale altora prin simularea internă a acestor stări și frecvent replicăm emoțiile și dorințele personajelor filmului"* [313] . „Există un număr mare de cazuri în care emoțiile audienței sunt diferite de cele ale protagoniștilor" [314]. „*Audiența poate fi condusă la o stare emoțională cauzal independentă de ceea ce simte personajul*" [315] . „Aceste asimetrii sunt frecvente în film; starea mentală a spectatorului fiind diferită de cea a personajului. Spectactorul mai degabă proiectează o stare afectivă pe seama personajului. Simularea nu este potrivită întotdeauna pentru personajele din film. Deseori – probabil cel mai frecvent – atribuim gânduri și sentimente altora pe baza unor scheme, script-uri, prototipi, indici contextuali, exemplare și alte metode euristice mai degrabă decât prin o teorie sau o simulare [316] . Este o slabă motivare pentru ipoteza unei operații de simulare ca răspuns în fața stărilor emotive ale protagoniștilor în filme (*popular motion pictures*)" (Carroll 2008:176).

Reacția de simpatie. „Simpatia concepută ca și o emoție implică sentimente viscerale de suferință atunci când interesele obiectelor atitudini noastre sunt în pericol și sentimente de exaltare sau satisfacție atunci când ele își ating bunăstarea" (Carroll 2008:177). „În mod tipic fiecare eveniment din poveste este cântărit în funcție de simpatia noastră pentru protagonist" (Carroll 2008:179). „*Pentru a suscita simpatia protagoniștii sunt moral merituoși (morally deserving)*." „**Reacția de solidaritate** implică simpatie și antipatie simțită visceral" (Carroll 2008:184).

Există mai multe tipuri de *relații emoționale instaurate între audiență și personajele de film*:

(1) Atunci când emoțiile noastre pot fi tip-identic cu cele ale protagonistului, dar sunt *generate de modul nostru particular de a înțelege situația în cauză* din punctul nostru de vedere (ca răspuns la prefocalizarea realizată cu ajutorul criteriilor emoționale);

(2) Atunci când *emoțiile noastre converg către sau asupra stărilor emoționale ale personajelor*;

(3) Atunci când *simpatizăm cu personajele* (care desigur pot, dar nu e necesar să fie o instanță a unei emoții convergente); și

(4) Atunci când *avem emoții în solidaritate cu protagonistul* (atunci când componenta de antipatie poate fi o reacție congruentă cu gândurile protagonistului deși ne găsim noi înșine într-o poziție diferită de înțelegere a situației sale). (Carroll 2008:185).

Reacția de empatie și de simpatie poate corespunde cu nivelele narative definite de Branigan. Nivelele narative exprimă cadrul epistemic cu ajutorul căruia sunt integrate informațiile. Astfel un nivel *despre* diegeză și unul *în* diegeză își găsește corespondentul în reacțiile emotive față de

---

[312] "That is, by means of its visual depictions, enactments, and/or verbal descriptions, its circumstances have been organized or filtered in such a way that the features the moviemakers have elected for emphasis are predominantly exactly those suitable for or criterially apposite to the emotional states intended to be excited by the work." (Carroll 2008:167).

[313] „the idea is that we understand and explain others, ascertain what they are feeling, identify their intentions, emotions, and motivations, and predict their behavior by simulating them. That is, we input their beliefs and desires into our own off-line cognitive-conative system. (Carroll 2008:170 sq). „we are engaged emotively with motion picture fictions (as well as other sorts of fiction) by being immersed in a virtually continuous process of replicating the emotions and desires of (especially) the protagonists" (Carroll 2008:172)

[314] „indefinitely vast number of cases where the emotions of the audience are and should be different from and sometimes even opposed to those suffered by fictional characters" (Carroll 2008:172).

[315] „the audience has been effectively led to the emotional state it is in by a pathway that can be causally independent of what, if anything, the protagonist feels." (Carroll 2008:169).

[316] „Often — in fact, probably most often — we impute thoughts and feelings to others on the basis of schemas, scripts, prototypes, contextual cues, exemplars, and other heuristics, rather than by means of a theory or a simulation. These stratagems, in turn, enable us to infer the inner states of others." (Carroll 2008:174-5).

personaj dinr-o perspectivă situată în afara diegezei și emoțiile de empatie aliniate cu poziția personajului în diegeză.

Reflexele în oglindă (*mirror reflexes***)** sunt posibil legate de *mirror neurons* care permit să copiem sau să „maimuțărim" comportamentele celui aflat în fața noastră (Carroll 2008:186). Neuronii oglindă țin nivelul de excitație corporală ridicat; dau posibilitatea informației pe care o putem integra în răspunsurile emoționale față de personaje. Planurile POV și *mirror neurons* pregătesc audiența pentru o stare emoțională (Carroll 2008:189).

D.4. Suspense-*ul de tip anomalie –* David Bordwell

Pentru Noel Carroll *suspense*-ul depinde de întrebările tacite pe care le punem asupra povestirii pe cursul desfășurării ei. Printre alte lucruri ne întrebăm cât de plauzibile sunt anumite desfășurări și cât de morale sunt ele. Pentru Carroll cititorul sau *spectatorul simte **suspense** ca un rezultat al estimării, mai mult sau mai puțin intuitiv că situația prezintă o rezolvare moral indezirabilă care este puternic probabilă* [317] . El spune că „pentru că mințile noastre au evoluat în lumea reală acolo unde nu ști niciodată exact ce se va întâmpla mai departe ai sentimentul de suspense atunci când citești sau privești o narațiune - deși cunoști urmarea sau cum se va finaliza intriga. Fiecare situație e unică și nici un curs al evenimentelor nu este literal identic cu altul precedent. Această presupunere a faptului că fiecare act este unic a devenit înțelegerea noastră implicită a evenimentelor chiar și a celor ficționale pe care le-am mai văzut". Așteptarea în sine declanșează emoție. Așteptarea despre „ce se va petrece mai departe" înseamnă o investiție de emoție în situația dată.

Teza lui Carroll este că „putem *simți emoții ca răspuns la gânduri precum și la credințe.* Stând pe vârful muntelui la o instalație de vizionare a văii, aflat în siguranță după bara de protecție, pot să mă uit în jos și să simt frică. Nu cred în mod real că voi cădea. Dacă aș crede așa ceva m-aș da înapoi cu repeziciune. Îmi imaginez că o să cad în gol. Chiar mă imaginez căzând în gol și lovindu-mă de stâncile de jos. Doar acest gând mă determină să strâng mai tare bara de protecție." *Carroll arată cu acest exemplu că imaginarea acestor lucruri poate da naștere unor emoții intense. Doar întreținând gândul că situația din poveste este nesigură atunci poți simți suspense la fel de ușor cum ai întreținut gândul că vei cădea în gol*. O cantitate importantă din ceea ce contribuie la suspense în film provine de procese de nivel jos, module care sunt cognitiv impenetrabile (*low-level, modular processes*). Fiind procese cognitiv impenetrabile ele sunt la adăpostul a ceea ce am gândit la vizionările trecute [318] .

"Emfaza stilistică și situațiile prototip ajută la focalizarea atenției de care vorbește Carroll. Dar sugerez că există ceva mai puternic. Mulți din indici nu ne ghidează doar atenția la factorii care creează suspense în scena dată. Acești *indici sunt excitanți și impesionanți în sine*. Ei declanșează răspunsuri care, în situația narativă apropiată, pot genera *suspense* indiferent la faptul că am mai văzut deja filmul. Sistemul senzorial uman nu poate decât să răspundă automat așa cum nu se poate împiedica să vadă linii egale în iluzia perceptuală. Pentru o parte din tine fiecare vizionare a unui film este prima vizionare. Experiența unei narațiuni este atât un proces bottom-up și un proces top-down. *Suspense și alte efecte emoționale din film pot să depindă nu numai de judecăți conceptual asupra incertudinii, probabilității și așa mai departe. Ele pot să depindă de procese de percepție rapide și automate care nu au mult acces la memorie și la gândirea deliberativă"* (*http://www.davidbordwell.net/blog/?p=300*).

---

[317] Despre suspense la Hitchcock în urma apariției unui element straniu într-un context diegetic normal, convențional și familiar și în urma profilării cinematografice a acestui element (planuri apropiate, mișcarea încetinită) la Pascal Bonitzer (1992 b). Tot la Carroll (2008:160) suspense este legat de dorința că binele va triumfa deși aceste lucru e resimțit de spectator ca puternic improbabil.

[318] Bordwell: http://www.davidbordwell.net/blog/?p=300

Pe de altă parte

a/ a vedea *expresiile faciale ale altor persoane declanşează empatia şi are o contagiune emoţională, realizată poate cu ajutorul* ***neuronilor oglindă*** (*mirror neurons*) şi totodată

b/ este probabil că reacţionăm la anumite *scenarii fundamentale ce privesc acţiunile care provoacă suspense*. Imaginaţi-vă că sunteţi atârnat la o înălţime ameţitoare. Rădăcina cuvântului „suspense" este cel al atârnării. Sau imaginaţi-vă că vă năpustiţi către o obstrucţie ori că sunteţi urmărit de un animal de pradă sau că se apropie de voi o figură ameninţătoare. *Ca scenarii prototip ale situaţiilor care sunt percepute sau etichetate ca ameninţătoare aceste evenimente pot să declanşeze un sentiment minimal de suspense. Asemenea situaţii sunt parte din povestitul cinematografic de la începuturile cinematografiei*.

Deasemenea, emisiunile "live" TV produc, prin faptul că *implicarea spectatorului are loc în timpul real al desfăşurării discursului face parte din conţinutul conceptual al acestui tip de discurs (deicticitatea sa), o reacţie emoţională diferită de cea a lecturii unui discurs de tip histoire* (Dayan & Katz in Buckland 2000:70-1).

D.5. Emoţiile spectatorului – Carl *Plantiga*

Carl Plantiga reia şi rafinează teoria lui Murray Smith. El reia deasemenea nivelele de manifestare ale emoţiilor în faţa complexului filmului. Emoţiile reprezintă o manieră de a construi lumea ("*ways of construing the world*") şi stări mentale structurate (Plantiga 2009:254). Aceste stări sunt definite de relaţia dintre un individ şi o situaţie; relaţie asociată unui sentiment (*feeling*) şi unei tendinţe de acţiune (fuga în cazul fricii sau distanţarea în cazul dezgustului). Emoţia ia naştere atunci când individul percepe sau înţelege o situaţie în relaţie cu preocupările sale. Plantiga defineşte **emoţia** ca „*concern based construal*„ adică *un construal bazat pe o grijă sau o preocupare* ; *construalul este definit ca modalitatea prin care subiectul înţelege sau percepe o situaţie sau un event în funcţie de preocupările sale*. În gelozie *construalul* este focalizarea pe o persoană – atenţia amoroasă sau iubitoare - iar *preocuparea* este menţinerea unei atenţii amoroase exclusive. Temerea ia naştere când construim o situaţie ca fiind ameninţătoare pentru sine sau altcineva. Preocuparea este supravieţuirea sau menţinerea fericirii sau sănătăţii. *Emoţiile au o componentă cognitivă şi au un răspuns la un obiect – o stare de lucruri sau un event*. (Plantiga 2009:239). Naraţiuni care cuprind preocupări fundamentale uşor de înţeles şi conţin deasemenea un construal pre-focalizat înscris textual (Carroll).

Abordarea lui Plantiga ţine de un **realism condiţional**. Realism în măsura în care *spectatorul reacţionează la lumea ficţională – eventuri narative - aşa cum răspunde în viaţa reală; percepe şi răspunde condiţionat la stimulii din lumea ficţională ca în viaţa reală* (Plantiga 2009:239-40). *Mimic real-world responses*. Condiţional în sensul că spectatorul ştie că are în faţă o ficţiune. Condiţionat în sensul că *spectatorul ştie că obiectul este mediat – naraţiunea este un construct mediat*. ("condiţionat şi alterat de cunoaşterea implicită a naturii instituţionale a filmului şi altor instituţii ale ficţiunii") (Plantiga 2009:241). Plantiga defineşte sub-categorii emoţionale:

- **Emoţii de tip direct** (sunt legate de sau au ca obiect naraţiunea, fără interes în personaj: curiozitate, suspense, anticipare, supriză) ;
- **Emoţii de tip simpatie / antipatie** (au ca obiect scopurile şi preocupările personajelor: compasiune, milă, admiraţie şi dezgust socio-moral ori dispreţ) ;
- **Emoţii de tip artefact** (au ca obiect artefactul film de genul admiraţie, fascinaţie, amuzament, dispreţ sau nerăbdare) ;
- **Meta-emoţii** (orientate către răspunsul propriu sau al ceilorlalţi spectatori şi sunt mândrie, ruşine, vină şi dispreţ) (Plantiga 2009:242).

Exemplul analizat de Plantiga este *Titanic* (James Cameron 1997). El îşi pune întrebarea referitoare la popularitatea filmului, succesul său de public bazat pe o plăcere emoţională deşi acesta

reprezintă evenimente traumatice, dramatice și astfel ar fi de înțeles că ar produce emoții negative, neplăcute. O primă remarcă privește faptul că este *o poveste melodramatică cu elemente de film dezastru*. Filmul are și un interes pentru audiența feminină (povestea lui Rose). *Solicită emoții directe* de genul *titanic se scufundă*: subiect de fascinație, curiozitate, șoc și interes în sine (cinematografic exprimat prin explorarea documentar descriptivă a vasului) (Plantiga 2009:243). *Solicită emoții de simpatie* din 1. *povestea de dragoste* (răspunsurile emoționale sunt conduse prin alinierea cu și în funcție de dorințele lui Rose și generează teamă, milă) 2. *alinierea cu soarta a 1.500 de pasageri* (pasaje din narațiune care subliniază teama, anxietatea, curajul sau panica pasagerilor și care evocă milă și tristețe) (Plantiga 2009:245).

Titanic e o melodramă. Filmul este o melodramă atât a sincerității absolute și implică o retorică a sincerității cât și o tragi-comedie romantică (un *love story*) (Plantiga 2009:246). **Melodrama** este o *categorie de gen care pune în scenă relații umane, romanța, mariajul forțat, separarea de cei iubiți asociată cu o demarcare exagerată a bun /vs/ rău menită să provoace o simpatie / antipatie clară spectatorului* (Plantiga 2009:247). Pelicula provoacă emoții puternice de milă, admirație și elevare (elevarea este opusă dezgustului social și este produsă de acte umane de virtute sau de frumusețe morală), precum și lacrimi (Plantiga 2009:247). Filmul evocă milă (pentru soarta personajului), admirație (pentru Rose), elevare (pentru gestul lui Jack) și are o dihotomie exagerată între bun și rău (Plantiga 2009:247). *Emoțiile de simpatie sunt provocate de relația de interes / grijă pentru starea de bine a protagonistului iar credința și loialitatea față de un personaj dezvoltă o simpatie care generează interes* (Plantiga 2009:248). **Titanic este o tragi-comedie romantică**. (opusă tragi-comediei eroice ; narațiune de putere social politică). Ea are ca subiect o uniune romantică (uniunea, separarea și reuniunea protagoniștilor poziționați narativ față de un rival).

Plantiga reia întrebarea. Cum de filmul provoacă emoții negative care sunt totuși resimțite în cele din urmă ca pozitive? **Filmul provoacă emoții amestecate**. Tristețe, milă și elevare, dar nu și durere la moartea lui Jack pentru că 1. ea este anunțată, prefigurată (*foreshadowed*) și 2. pentru că personajul este o figură eroică cristică (ce pune în dramă un scenariu de sacrificiu eroic, o narațiune cristică). Moartea lui Jack este anunțată din scenariu și, în momentul apariției ei pe ecran, ea este resimțită ca și tristețe, dar nu ca și șoc. Pe de altă parte moartea lui Jack este înscrisă într-un scenariu cultural. Ea este o moarte bună, sacrificială și are un sens (o salvează pe Rose și valorile ei asociate de tip contemporan burghez american) (Plantiga 2009:252). Pe de altă parte Titanic oferă un *ritual quasi-religios de comemorare și celebrare care conduce la* ***eliberarea de*** *emoții puternice negative și la* ***convertirea*** *lor în emoții plăcute care depind în forța lor de excitația anterioară* (Plantiga 2009:252). (La fel se petrece la finalul de la *E la nave va* (Fellini, 1983). Ritualul (funerar improptu al aruncării pietrei în apă filmat ca și scufundarea sub ape a protagonistului) de comemorare crește plăcerea și descrește durerea (Plantiga 2009:252). Serviciul funerar celebrează viețile celor morți și aduce alinare celor în viață. Scena simbolic readuce ordinea. Acțiunea lui Rose este moral virtuoasă și de tip sublim (pusă în relație cu elementele naturii: cerul, stele, marea). Scena în care sub ape vasul scufundat, ruginit se transformă în vasul de atunci este o scenă de transcedență (speranță și exaltare); o scenă de transcedență a iubirii (iubirea care trece peste moarte, pierdere și separare).

Teoria transferului de excitație (Zillman) unde excitația emoțională anterioară alimentează emoțiile ulterioare (construalul bazat pe grijă încorporează ceea ce a fost înainte). Emoțiile antecedente sunt încorporate în reacțiile cognitive și emoționale ulterioare. Filmul oferă un *angajament emoțional larg* (prin structuri narative universale cum este tragi-comedia romantică) *și intens* (prin construcția unor emoții care alimentează altele ulterioare) (Plantiga 2009:255)

D.6. Indicii dispoziției afective – Greg Smith

D.6.1. Introducere : emoția și starea sufletească (*mood*)

O perspectivă asupra afectelor suscitate de discursul audiovizual este adoptată de Smith. Abordarea sa se focalizează pe indicii de stări afective din film. Filmele din perspectiva lui Greg M. Smith invită să simți (lucru pe care spectatorul îl poate accepta sau nu). O serie de indici propun acest lucru.

”Emoțiile încep cu stări corporale pe care le putem apoi evalua mental. Subiecții își etichetează stările simțite în funcție de indicii de emoție pe care contextul îi oferă” (smith 2003:17). „Există un mecanism de evaluare emoțională rapidă a unor situații care permite motivarea unor cursuri ulterioare de acțiune. De exemplu poate fi vorba de etichetarea unei varietăți de situații ca fiind, de exemplu, „tristă”. Din această varietate de situații pot face parte: moartea cuiva drag, pierderea unui meci de către echipa de fotbal favorită, o zi cu ploaie reprezentată într-un film.” (smith 2003:19)

”Expresiile emoționale depind de situația socială și de rolul jucat în eveniment al persoanei date; expresiile emoționale pot fi cenzurate de inhibiții sociale. Emoțiile ne permit să acționăm pe baza unor informații incomplete situaționale și să răspundem de o manieră flexibilă la o varietate de stimuli cu o serie de comportamente apropiate. Emoțiile sunt asemnănătoare reflexelor în măsura în care au o latură de urgență de acțiune opusă deliberării raționale. Emoția este o formă de raționalizare a unui curs de acțiune în fața unui set de stimuli. Cognițiile nu sunt necesare emoțiilor.” (smith 2003:19).

Un prototip de emoție (emoția prototip) /vs/ emoții non prototipice

”Emoțiile sunt stări orientate către obiect (intenționale), tendințe de acțiuni orientate către un scop; sunt considerate ca un gestalt (nu se pot sparge în elemente componente). Ca tendințe de acțiuni ele reprezintă fuga de ceva care provoacă frica, a lovi pe cineva de furie, a îmbrățișa pe cineva din iubire-atracție. Emoțiile prototip sunt funcționale. Unele emoții nu sunt orientate către obiect. Au un statut expresiv comunicativ (exprimă o stare a individului). Unele emoții nu au scop și nici obiect. Anumite emoții nu trebuie să fie orientate către obiect, acțiune sau scop – ele sunt non-prototip.” (smith 2003:22; 66).

”Sistemul emotiv primește informații din surse diferite (de exemplul nu numai vizual). *Multidimensional response syndromes*. *Sisteme care oferă input pentru emoții*: Sistemul autonom nervos, nervii faciali și mușchii (prin feedback) (poziția facială determină procesarea stimuli emoționali), poziția corporală și mușchii oaselor, vocalizarea, *sistemul nervos central non conștient (limbic) (este singurul necesar)* care intră în relație cu cortexul.” (smith 2003:28). „Componentele sistemului emoțional sunt legate prin asociații la fel ca și sistemul limbic. Emoțiile – nodurile sistemului – sunt legate de gânduri particulare, memorii și paterne de reacții fiziologice. Cogniții conștiente (etichete emoționale, memorii, etc), paterne autonome și din sistemul nervos central, tendințe de acțiune, vocalizări și paterne faciale sunt interrelaționate.

De exemplu, un nod în rețea cu eticheta „teamă” e asociat cu memoria căderii de la înălțime, o voce tremurată, fuga, creșterea ritmului cardiac, activitatea cerebrală dreapta frontal și ochii mari. O singură asociere nu e suficientă. *Apariția unei emoții într-o situație depinde de numărul de canale de producție a emoției și de intensitatea stimului.*” (smith 2003:29). Mai multe căi posibile de a activa o rețea emoțională; mai multă căi de a provoca secvențe emoționale și pentru ca procesul să fie activat este nevoie de redundanță. Activarea unui nod emoțional poate să provoace activarea unui alt nod cu care e asociat. De exemplu furia și depresia pot fi asociate. Orice nod poate fi asociat oricărui alt nod. De exemplu, plăcerea și durerea în sado-masochism. Anumite limite nu pot fi

depășite și de intensitatea indicilor (*cueing intensity*). Lucrează în paralel cu sistemul cognitiv după care interacționează. Sistemul emoțional este asociativ:" (smith 2003:164).

Smith consideră că modelul lui Schachter de re-etichetare nu este valabil întrucât „*emoțiile, prototipele sunt deja asociate unor informații de tip evaluativ* (script și altele)." (smith 2003:31). „Emoțiile sunt deja codificate de procese de nivel jos atunci când ajung la conștiință. Emoția evaluată la nivel jos este un afect (pozitiv – apropiere - sau negativ - respingere). Afectul este the *feeling tone* al unei emoții pentru sistemul conștient. *Deciziile sunt luate pe afectul simțit și pe evaluarea conștientă a indicilor situaționali*." (smith 2003:31-32). „Cele două rețele funționează în paralel. Acumularea asociațiillor dezvoltă o rețea cognitivă și un sistem de procesare emoțională,de procesare paralelă. Rețeaua emoțională se dezvoltă (așa cum se dezvoltă cea cognitivă) în evoluția personală (prin asociații personale, datorate dezvoltării personale). Fiecare individ are un stil emoțional particular. O persoană reacționează furios sau temător la o situație amenințătoare. Sistemul însă nu este complet maleabil. Sistemul permite asocierea unor emoții pe obiecte (arbitrar alese)." (smith 2003:34). Cultural, societatea oferă scripturi de expresie şi de experimentare a emoţiilor.

Pe scurt, Smith propune ideea existenței unei rețele asociative de emoții cu multiple surse (feedback facial, sistem nervos autonom, cogniția conștientă etc) care aduc data într-un sistem de noduri de emoție și interconectări. Dacă mai multe subsisteme sunt activate atunci nodul emoțional atașat va fi activat indiferent de considerente de logică. Acest sistem emoțional poate fi inițiat fără suportul cogniției conștiente. Evaluarea emoțională (care creează o tendință de acțiune de apropiere ori de respingere care este numită afect) are loc în paralel cu procesarea conștientă a stimulilor. Dacă semnalele din sistemul emoțional sunt îndeajuns de puternice pentru a ajunge la conștiiță, experiența emoțională are loc. De îndată ce gândirea conștientă și sistemul emoțional sunt inițiate ele au tendința de a interacționa și permit ca gândurile să influențeze cursul unei emoții și invers (smith 2003:32).

D.6.2. Emoția /vs/ starea emoțională /vs/ episodul emoțional

Diferențe între emoția trăită (experimentată) /vs/ emoția exprimată. O altă diferență, catalogată în funcție de durată, are loc între **emoție** /vs/ **stare sufletească** (*mood*). „*Prototipele emoționale (schematizează pentru memorie o stare sau o emoție dată) ca și scripturile ajută la organizarea interpretării date unui context situațional.* Emoțiile durează secunde sau minute. Funcția de orientare a emoției încurajează căutarea indicilor din exterior care confirmă o stare internă. Expresia emoțională se schimbă frecvent în timpul unui episod emoțional. Longevitatea emoțională e diferită în funcție de emoție." (smith 2003:37). „**Stările sufletești** sunt preparatorii pentru un anume tip de interpretare ulterioară care să confirme starea interioară. **Starea sufletească** (*mood*) este o stare preparatorie, o așteptare pentru o emoție de un anume tip. *Stările sunt echivalentul atenției. Focalizează pe anumiți stimuli și nu pe alții*. Ele au o inerție." (smith 2003:38). Stările reprezintă aşteptări pentru o emoție particulară, aşteptarea că indici particulari vor fi întâlniți și vor activa anumite emoții (smith 2003:38). Reprezintă tendințe pentru exprimarea unei emoții particulare.

"O stare are nevoie de explozii de emoție pentru a putea continua. Combinația dintre o stare (o orientare emoțională) și circumstanțe exterioare formează o secvență, un **episod emoțional** care este perceput ca o unitate structurat coerentă și închisă (are început, mijloc și sfârșit). Episoadele emoționale seamănă cu prototipele emoționale. Ele sunt procese (nu stări). Durează mult. Au obiect tranzitiv. Nu sunt difuze ca stările. Episodul implică o secvență închisă narativă de events / întâmplări / evenimente. Episodul durează atât timp cât starea și stimulul sunt în interacțiune, într-o tranzacție. Episodul durează mai mult decât starea (care durează ore)." (smith 2003:39).

D.6.3. Starea, markerii emoționali și indicii emoționali

”*Primul efect emoțional al filmului este de a crea o stare (sufletească, mood); stări emoționale de nivel jos (lower level emotional state) și apoi momente emoționale care să întrețină starea (globală). Starea încurajează experiența emoției iar emoția încurajează continuarea unei stări emoționale*”. ***Principalul efect emoțional al filmului este de a crea o stare pe al cărei fundal se pot experimenta emoțiile propriu-zise***. Structurile filmului creează o predispoziție, o stare orientativă pentru experiența emoției (smith 2003:42).

Mood cue approach. Abordarea indiciilor de stare afectivă. Indici care creează rețeaua asociativă a emoțiilor.

O varietate de indici redundanți emoționali.

”Indicii filmici care oferă informație emoțională includ expresia facială, mișcarea figurală, dialogul, expresia vocală și tonul, costumul, sunetul, muzica, lumina, punerea în scenă, scenografia, montajul, camera (unghiul, distanța, mișcarea), adâncimea câmpului, calitățile personajelor și poveștile precum și situația narativă. Fiecare dintre acești indici pot juca o parte în creearea unei orientări a stării emoționale sau a unei emoții puternice.” (smith 2003:42).

Exemplul film

Analiza scenei din Psycho (Norman și Marion la masă la hotel) unde o serie de indici de amenințare sunt polarizați pe Norman (se bâlbâie, e cadrat „particular”, lumina, e asociat cu pasărea din planul doi și ea mănâncă ca o pasăre), dar amenințarea devine activă dacă spectatorul se identifică cu Marion (chiar dacă majoritatea cadrărilor îl „construiesc” pe Norman). Indicii activează o rețea asociativă a emoțiilor și asta creează emoții de nivel jos. O stare creată are tendința de a se susține pe ea însești. Dar are nevoie, pentru a nu se eroda, de explozii de emoții.

”Efectul primar al unui film este de a crea o stare, o stare pentru a experimenta o emoție, și creearea unor momente de emoție. Narațiunea produce scopuri și obstacole care la rândul lor crează momente emoționale și semnificativ narativ (atinge scopul sau frustrează atingerea scopului)” (smith 2003:44) **Emotion markers**. „Există momente care sunt marcate emoțional fără însă să servească funcții narative în suite de scopuri și obstacole. Markerii emoționali nu împiedică nici nu ajută progresia protagonistului către un scop narativ și nici nu aduce o informație narativă nouă. Aceste momente cu markeri emoționali aduc un cumul de emoție congruentă care susține starea sufletească a secvenței date.” (smith 2003:46).

Exemplu din *Raiders of the Lost Ark* (Spielberg) starea este de suspense plus muzica și planuri apropiate pentru a indica starea emoțională. Un ghid se sperie de o statuie de idol. Momentul are rolul de a întări o emoție și nu de a avea un rol narativ. Un alt moment este apariția unor tarantule pe spatele lui Jones și a unui ghid malevolent. Rolul lor este de a provoca dezgust sau frică – în funcție de o idiosincrazie personală a spectatorului. „*Markerii emoționali sunt simpli, dar trebuie să genereze emoții congruente cu starea generală (cea de suspense în cazul nostru). Au o formă de exces în măsura în care se bazează pe semnificant, dar nu sunt contra-*narative*. Indicii emoționali accesează un sistem emoțional (prototip – noduri de asocieri organizați în script sau nu - sau non prototip). Indicii emoționali pot fi asociați pentru a forma* ***markeri emoționali.*”** (smith 2003:47).

”Textul poate fi înțeles ca fiind compus dintr-o serie de indici de emoție cum ar fi indicii unei situații narative, informație corporală și facială, muzica, sunetul, punerea în scenă, lumina care accesează sistemul emoțional în forme prototip sau non prototip. Filmele exploatează prototipele emoționale (noduri de asocieri care conțin scripturi) atunci când suscită interpretarea acțiunilor unor personaje date fiind situațiile narative și expresiile faciale. Indicii de emoție duc și la un acces non prototip al emoțiilor și au tendința de a fi folosiți redundant astfel încât pot obține acces mai

predictiv la sistemul de emoții flexibil. Indicii sunt unitățile cele mai mici pentru a analiza chemarea emoțională a unui text. Indicii de emoție sunt blocurile de construcție pentru structuri mai mari ca și markerii emoționali. Starea sufletească este susținută de o succesiune de indici dintre care unii sunt organizați în structuri mai mari (obstacole narative, markeri emoționali) și alții nu sunt”.” (smith 2003:47).

D.6.4. Micro-scripturi de gen și amestecuri

”Filmele se bazează pe prototipe emoționale și pe ***micro scripturi emoționale*** *pentru a provoca reacții emoționale standardizate*.” (smith 2003:64). „Caracterul de scurtime al emoțiilor cere structuri locale (micro scripturi și muzică locală) pentru a semnala momentele emoționale.” (smith 2003:64). **Genurile** au „paterne iconografice și narative, dar și *paterne de adresare emoțională* (ceea ce-i oferă spectatorului scripturi pentru interpretarea filmului); micro-scripturi de gen, *așteptări intertextuale pentru scene și secvențe*.” (smith 2003:48). ***Micro scripturile*** *îl ajută pe spectator să anticipeze ce va urma narativ, stilistic și emoțional*. „Micro-scripturile sunt generice (aparțin unor genuri cinematografice). Ele sunt „seturi de așteptări intertextuale pentru secvențe și scene”. Ele încurajează spectatorul să prevadă ce va urma narativ, stilistic și emoțional. Consemnele de lectură ale unui gen ce apar în punerea în scenă (jungla întunecată) sau cinematografia (camera care urmează de aproape un personaj) ne orientează așteptările către scriptul prototip relevant emoțional de utilizat în situația narativă dată. Scripturile ne indică ce emoție este relevantă pentru situația reprezentată. Seturile de micro scripturi de gen ne ajută să interpretăm indicii emoționali ai unui text.” (smith 2003:59)

”Schemele pentru secvențe generice conțin informații despre tipurile de indici de emoții, sunt în mod obișnuit utilizate în asemenea scene și modul lor de aranjare ghidează în procesul de creație de ipoteze referitoare la ce fel de evenimente emoționale vor avea loc. Indicii de emoție confirmă sau pun sub semnul întrebării alegerea noastră inițială a unui script, modificându-l sau susținându-l ori potențând afectul dat.” (smith 2003:48-9). „Indicii de emoție coordonați încurajează privitorul către o stare afectivă. Atunci când realizăm că microscripturile de gen sunt consonante cu starea noastră atunci sunt încurajați să facem mai mult decât să recunoaștem aceste scripturi emoționale. Suntem încurajați să simțim să executăm aceste scripturi în sistemul nostru emoțional.” „Un film poate lăsa deoparte indici care în mod normal ar anticipa sau ar utiliza indicii emoționali care sunt asociați altor genuri ... câteodată amestecând componente din diferite genuri într-o matrice emoțională complexă.” (smith 2003:49).

Exemplu *Ghostbusters II* (Ivan Reitman 1989) produce un mix între o stare de comedie și indici de film de groază. „Prin urmare un text poate să creeze cadrul său particular necesar interpretării emoționale prin utilizrea unor prototipe de gen alterate de paterne specifice de indici emoționali.” (smith 2003:50-1).

D.6.5. Orientarea emoțională standardizată, densă sau slabă

Un cadru de lucru emoțional schițează tipurile de emoții posibile congruente care pot fi experimentate și pot fi licitate de film. De exemplu *Raiders* solicită predispoziția la excitație, pericol și temere. Comicul ca o emoție potențială apare secundar după instaurarea primei axe de stare (smith 2003:52).

Standardizarea

Mai mult sau mai puține așteptări consistente / congruente (genurile standard produc consistență emoțională iar altele formează un amestec).

Densitatea

Mai mult sau mai puțin densă este informația despre emoție; mai mulți sau mai puțini indici emoționali. Nivelul de informație emoțională variază în film.

Personajul

”Cât de puternică este orientarea către un scop în film. Dacă narațiunea utilizează personaje ale căror acte sunt direcționate clar către un scop atunci sunt mai ușoare comparațiile cu scripturi din prototipe emoționale – e mai ușor de etichetat starea emoțională a personajului și de a înțelege alți indici emoționali.” (smith 2003:53). „*Orientarea către un scop a personajului este o calitate importantă a prototipelor emoționale are o funcție importantă, semnificativă în indicarea prototip a emoțiilor*.” (smith 2003:53 sq).

Analiza *Stranger than Paradise* (Jim Jarmusch 1984) (smith 2003:58 sq).

Raiders of the Lost Ark utilizează atât prototipe de gen de dimensiuni mari (serialul de aventuri) cât și microscripturi de gen pentru a semnala interesul său emoțional sau cadrul de lucru emoțional. *Stranger than Paradise* aproape în mod exclusiv utilizează scripturi narative de dimensiuni mici ca să ne ghideze formarea de ipoteze emoționale. (smith 2003:60). Pentru că **muzica** are un efect momentan indicii muzicali ajută la solicitarea unui sistem emoțional la un moment dat. În filmul lui Jarmusch indicii de sunet diegetic sunt mai apropiați și nu sunt congruenți cu distanța vizuală a sursei sonore (un pachet de țigări la distanță se aude ca și când ar fi apropiat) ceea ce dă pregnanță sau importanță sunetului. Proximitatea sonoră dă diegezei o apropiere care contrastează cu distanța de cadrare a filmului. Partea finală a filmului are o atracție emoțională mai mare căci personajele au acțiuni în funcție de scopuri mai clare (smith 2003:62).

Rezumat

Filmele se bazează pe prototipe de emoții larg utilizate și pe microscripturi de gen împărtășite larg de audiențe pentru a cere răspunsuri emoționale consistente. Însă acest lucru nu e suficient. Surtimea temporală a emoțiilor cere o prezență locală scurtă (*brief local structures*) cum ar fi microscripturi de gen și motive muzicale pentru a semnala aceste momente. Nevoia unor indici redundanți pentru a susține stările sufletești ne cere să vedem diversele moduri în care filmele structurează indicii în grupuri (*cluster*) pentru a provoca sistemul emoțional – markerii emoționali și indicii dens informativi de emoții (smith 2003:64)

D.6.6. Comentariile lui Greg M. Smith la abordările lui Noel Carroll, Ed Tan, Torben Grodal

La **Noel Carroll** suspense și groaza depind de evaluarea formală și de o alianță emoțională cu personajul (smith 2003:68). Groaza depinde de cogniția – conceperea – obiectului de groază (monstruosul, acategorialul, amestecul; violări de categorii ale monstruosului). Răspunsurile noastre sunt totuși ghidate de reacțiile personajului. *Din punctul de vedere al lui Smith, Carroll ignoră și se îndepărtează de indicarea unor stări emoționale lipsite de obiect (non-object-oriented cuing). În funcție de indicii pe care îi percep spectatorii aceștia fac o comparație între filmul pe care îl văd și criteriile de film de groază pe care le au*. Pentru Carroll întrebarea care se pune privește „monstruozitatea” lui Norman Bates din *Psycho* și nu ține cont de trăsăturile (casa întunecată și scheletul, mișcările de supriză și crescendo) care-l determină pe spectator să considere că se află în fața unui film de groază (smith 2003:69). *Carroll este, pentru Smith, prea aproape de cogniție și diegeză*. Suspense și groază, în viziunea lui Carroll, sunt prea dependente de evaluarea și alianțele emoționale cu personajele. Sistemul său rămâne *prea dependent de personaj* care reprezintă pivotul relevant ce ghidează răspunsurile noastre emoționale.

Ed Tan (1996) își bazează abordarea pe lucrările lui Nico Frijda (smith 2003:70). *Ceea ce pentru Smith este „starea” pentru Tan este „interesul*”. Interesul este reprezentat de structurile tematice și structurile de caracter care generează așteptări emoționale (smith 2003:71 sq).

Mecanismul central al emoției în film este cel al „interesului”. Interesul ne determină să facem anumite acțiuni de examinare a textului și de anticipare a ceea ce va urma. *Teoria sa e legată de personaje și de dezvoltarea narativă* (acțiunea sau structura povestirii și structurile personajelor – empatia, simpatia, admirația și compasiunea). *Experiența emoțională a spectatorului este legată de empatia cu personajul,* dar nu ne ajută în analiza a ceea ce Smith numește microprocesele narațiunii filmice.

Torben Grodal (smith 2003:75 sq). Cuvintele și imaginile pot evoca idei, memorii, simulări motorii și evocă sentimente. Un sistem asociativ poate opera asupra trăsăturilor stilistice. Sistemul lui Grodal este orientat către personaj prin empatie și identificarea cu personajul. Cu ajutorul identificării și empatiei spectatorul „încearcă să construiască preferințele, planurile și scopurile” personajului și „să stabilească mijloacele și posibilitățile de implementare ale planurilor și scopurilor”. *Prin simularea unui personaj, a stării personajului prin identificare activăm scripturi cognitive ce se referă la motivațiile personajului prin atingerea scopurilor*. Dacă apoi empatizăm cu personajul atunci experiențele emoționale care corespund scriptului cognitiv sunt activate. Spectatorul activează scripturi de obținere a scopurilor în funcție de motivațiile personajului. Modul tens are loc atunci când personajul e în controlul activității sale, lumea ficțională. În cazul opus au loc saturațiile. Protagonistul pasiv al melodramei paralizat în inacțiune permite apariția saturațiilor. Esențial pentru acest model este *modelul curgerii, etapelor de experimentare a informației din stimul audio-vizuală*. Răspunsuri emoționale au loc ca surpriză și ca prelucrare intensă a paternelor vizuale. Nivelul experimentării asociațiilor saturate are loc în lirica non narativă iar în narațiuni acțiunile sunt organizate și activează scheme narative de personaje, motivații și scopuri de acțiune asociate emoției. Blocajele nu sunt numai diegetice (ale acțiunii și controlului personajului asupra lumii ficționale) ; de exemplu din filmarea cu încetinitorul rezultă o altă calitate modală a emoției, cea a subiectivității. *Dar pentru Smith blocarea din diegeză și blocarea pe care o resimte spectatorul nu sunt identice* (smith 2003:78). Sistemul lui Grodal este bazat pe metafora fluidității. Sistemul lui Grodal e mai bun pentru clasificarea unor genuri, categorii de film. *Nu este o abordare bottom-up ci este mai apropiată de analiza unor filme particulare așa cum Smith practică. Nu exploatează suficient posibilitățile emoției în relația cu rețelele de asociații. Pune o emfază mai mare pe analiza de film orientată pe personaj*.

Analiza *Psycho* (Hitchcock 1960) și al identificării cu personajul. Sistemul lui Smith al indicilor de stare (*mood cue*) va urmări atât elementele legate de *identificarea empatică cu personajul*, dar și el*ementele stilistice care vor stabili această loialitate personajului.* Faptul că o cameră urmărește îndeaproape (și utilizează un plan lung) protagonistul feminin stabilește centralitatea ei narativă. Mai târziu urmărirea lui Bates îl situează ca locus al identificării. *Primele momente ale filmului ne avertizează asupra unor paterne cruciale pentru formatarea răspunsului nostru emoțional și acestea pot fi orientate către personaj sau pot fi de natură stilistică* (smith 2003:80). Analiza caută indici congruenți cu o stare afectivă care stabilesc și susțin suspense-ul; întrebările din dialog indică „temerea de a fi expus” la fel cum motivațiile și acțiunile lor o fac. Aceste dialoguri reale și imaginare întăresc temerea noastră pentru Marion. Tresărim când vedem că Bates – mai târziu – dă răspunsuri contradictorii și are un comportament nervos care dă bănuieli. *Indicii de emoție ai personajului evocă emoția spectatorului la fel ca și structura de personaj, motivație și scop*.

D.6.7. Analize de film – Greg M. Smith

Stella Dallas (King Vidor, 1937)

”O serie de indici, semne (cues) fac ca spectatorul să simtă în locul personajului cu un fel de „omnisciență emoțională” și nu împreună cu personajul.” (smith 2003:89-90). Privitorul are o informație emoțională pe care personajul nu o are. Ea depinde de starea cunoașterii narative. Dacă

privitorul se află în starea de a simți *împreună* cu un personaj atunci cunoșterea este echivalentă asupra situației emoționale. Personajul exemplifică ceea ce ar trebui să simțim. „*Dacă inferăm că un personaj ar simți astfel dacă ar avea aceeași informație ca și noi despre o situație emoțională atunci simțim în locul lui*. Spectatorul se bazează mai mult pe înțelegerea sa a reacției emoționale potrivite, bazată pe microscripturi din alte filme, socializare și alte experiențe. Punerea în scenă reia această trăsătură de stil: audiența vede o expresie facială a personajului care e ascunsă personajelor secundare implicate." (smith 2003:93). Spectatorul poate să accepte o propunere emoțională sau să aplice mai multe scripturi emoționale. La finalul filmului găsim mai multe micro scripturi emoționale simultane suprapuse (smith 2003:95). Narațiunea Hollywood utilizează mai multe scripturi emoționale în redundanță. În cazul în care se aplică „a simți cu personajul", atunci personajul este cel care modelează reacția emoțională la informația narativă împărtășită cu spectatorul. A simți pentru personaj este un travaliu de interpretare a indiciilor.

Crucial melodramei este procesul de nerecunoaștere (nerecunoștință) care depinde de informația pe care o are personajul /vs/ spectator și care pune bazele pentru a avea emoții pentru personaj. O serie de personaje manifestă nerecunoștință față de protagonista filmului, dar această informație este dată numai spectatorului (smith 2003:101). Ocazional textul filmului aduce indici emoționali în forme, configurații mai dense (scene unde au loc recunoașteri și nu decizii narative importante; indici din dialog, muzică detalii de punere în scenă) (smith 2003:102). După ce spectatorul e invitat să aibe emoții cu personajul, muzica non-diegetică poate face un comentariu de distanțare ironică. *Stella Dallas* utilizează muzica non-empatică după ce a manipulat starea noastră de empatie cu personajul (smith 2003:105). Muzica în sine nu e suficientă ci e nevoie de alți indici narativi de scripturi emoționale pentru a defini o experiență emoțională. Repetițiile muzicale au un rol local, dar și global la nivelul filmului. Muzica poare oferi: stări emoționale episodice simple, ne poate aminti cine are o informație narativă emoțională și cine nu o are, poate forma o așteptare emoțională, poate comenta ironic asupra unei scene, poate lega momentele (creează punți emoționale). (smith 2003:106)

Greva (Serghei Eisenstein, 1925)

Variații mari în fundalul emoțional al spectatorului, dar filmul poate oferi o constantă emoțională. Inițial filmul nu stabilește o stare afectivă, o orientare emoțională consistentă, bine marcată făță de întregul material al filmului (smith 2003:109). Și nici un moment dens de indici emoționali coordonați pentru a orienta emoțiile spectatorului. Indicii emoționali sunt răspândiți în mai multe spații diegetice și nu localizați într-unul singur (unitate de timp și spațiu diegetic). Filmul încurajează atenția cognitivă asupra stilului său (se poate descrie în termeni puri cognitivi). Scena secundă a muncitorului acuzat pe nedrept de furt și care se sinucide propune o coerență emoțională în jur, pentru un personaj (smith 2003:117).

Pasaje emoționale în Greva. Experiența emoțională a scenelor de mase umane în mișcare (smith 2003:118). Scene domestice de melodrama. Obiecte cu conotații emoționale convenționale. Locuri comune culturale, ancoră emoțională: imaginile copiilor nevinovați (spectacolul emoțional al copilului în pericol). (smith 2003:118).

Une Partie de campagne and *Les bas fonds* (Jean Renoir, 1936)

Emoțiile au inerție. Sistemul revine pentru indici, stimuli emoționali care să întărească starea afectivă dată (*mood sustaining emotion*). Narațiunea cinematografcă se bazează pe această inerție. Emoțiile au tendința de a păstra o orientare consistentă. (smith 2003:122)

Une partie de campagne (Jean Renoir 1936)

Consemn de lectură de gen de la început: istorie de dragoste (smith 2003:124). Moment coordonat de voaierism. Camera, decor și muzica sunt coordonate. La început personajele au predicția evenimentelor viitoare. Un sentiment de dezvoltare narativă predictibilă (smith 2003:126).

Un intertext este pictura impresionistă. Furtuna și melancolia; schimbare emoțională (mariajul). O furtună cu forță climatică (climax) emoțională. Furtuna are o relevanță dramatică. Furtuna e anunțată și microscriptul emoțional e pregătit. Schimbarea de ton emoțional ia timp. Filmul amestecă mai multe genuri (comic, romantic și melancolic). Comedia e localizată pe personajele secundare Dufours și Anatole.

Les bas fonds (Jean Renoir 1936)

Amuzament în circumstanțe dramatice (*comedy of manners,* vodevil) (smith 2003:132). Schimbare emoțională de la amuzament la disperare, dar fără indici pregătitori ca în *Partie de campagne*. Amestec de episoade comice și melodramatice. Scene ocazionale pot aduce un ton emoțional diferit de cel global al filmului (smith 2003:135).

The JoyLluckCclub (Wang Wayne,), Casablanca (Michael Curtiz, 1942)

Casablanca (smith 2003:151) narațiune erotetică care propune căi narative sau întrebări ce deschid scenele următoare (smith 2003:156). Incertitudinea din punerea în scenă a unor reguli care apoi nu sunt respectate. Filmul întâi arată că nu sunt indici fiabili pentru a stabili viitorul și atunci propune o explicație în trecut (smith 2003:159). Un sentiment de nostalgie din explorarea trecutului pentru a preveni viitorul (smith 2003:161).

D.7. Afectele și filmul – *Torben Grodal*

D.7.1. Abordarea ecologică

Holismul (Grodal 1997:279). Grodal adoptă un cadru de lucru holistic pentru descrierea cogniției și emoției în ficțiunea vizuală. O descriere la nivel fiziologic, o stare mentală umană și un scenariu, o situație-povestire care definesc cogniția și emoția. În ficțiunea vizuală anumite emoții sunt generate interior – ca memoria -, dar au nevoie de indici exteriori. „*Nivelul antropomorf de scene și povestiri* este formatul primar pentru interacțiunea dintre corp, emoții și cogniții. Abordarea holistică dezvoltă o analiză narativă structurală și cognitivă pentru a descrie cum cogniții, emoții și sentimente interacționează în cursul narativ. Situațiile ficționale sunt puse în relație cu intențiile și abilitățile protagoniștilor iar interpretarea pe care o face spectatorul are influență asupra experienței (dacă situația ficțională este resimțită ca fatalistă, tragică sau exprimând voință și putere)" (Grodal 1997:2). „Există o relație între procesele mentale și configurațiile activate de un tip de ficțiune vizuală și tonul emoțional și calitatea modală a afectelor, emoțiilor si sentimentelor experimentate de spectator." „Emoțiile indicate de ficțiunea vizuală se sprijină puternic pe o evaluare cognitivă" (Grodal 1997:4). Emoțiile cuprind sentimentele (*feeling*), afecte și impulsuri (*drives*)" (Grodal 1997:4-5). „*Genurile de ficțiune prototip evocă tipuri tipice de tonuri și modalități*. (Grodal 1997:3)

Narațiunea este un model fundamental mental (ce cuprinde relații între percepții, emoții și acte) (Grodal 1997:10). „*Schemele de imagine sunt un fel de program care stabilește și ancorează cunoștințele noastre în lume. Filmul nu are o asemănare de realitate, nu este o iluzie; filmul este parte din realitate* (care indică/ghidează experiențe ale proceselor centrale în interacțiunea minte-corp-interacțiune cu lumea. *Imaginația constituită de simulații ipotetice de relații posibile și procese este un aspect al vieții cotidine (diferența artă /vs/ imaginația de fiecare zi este de grad)"* (Grodal 1997:10-11).

Grodal utilizează o abordare de tip **ecologic convențională** care poate da seama de relația dintre emoții și reprezentări. Pe de o parte utilizează presupuneri de tip realist. „Mecanisme responsabile de procesarea unor tipuri de reprezentări sunt înnăscute și sunt produsul evoluției și, astfel, sunt transculturale. O parte însemnată din procesele vizuale sunt modulare" (Grodal 1997:21) (v. Zeki, 1993; Messaris, 1994, Marr, 1982). „Conținuturile și competențele mai specifice sunt produsul culturii și abilităților învățate. O parte din ele sunt rezultatul unor proceduri top-down

constructiviste" (v. Kosslyn, 1994; Bordwell 1986: 34 sq). Cercetarea lui Damasio – Antonio și Hanna – (1993) impune ideea că „*limbajele naturale sunt sisteme de semne ale căror componentă semantică se bazează pe module perceptuale și motorii, pe componente non-arbitrarii senzorii-motorii*" (Grodal 1997:21-2). Altfel spus, ne aflăm în fața unei **semantici enciclopedice**. Grodal menționează faptul că există „*o categorizare perceptuală pe care categorizarea lingvistică o poate "stabiliza" sau întări"* (Grodal 1997:23). „Modurile de reprezentare în film și artă sunt constructe culturale produse pe fundalul unor structuri cognitive perceptuale înnăscute și aceste constructe culturale evidențiază diferite aspecte ale ansamblului de proceduri complexe cu ajutorul cărora construim realitatea" (Grodal 1997:24).

D.7.2. Emoțiile și tipuri de emoții – evaluarea *status de realitate* – simpatic / parasimpatic

Ficțiunea este o formă de a construi realități inclusă într-o gradualitate de la acțiuni natural biologice la variante culturale. „O varietate de fenomene de genul: formarea-de-ipoteze, imaginarea, joaca, a pretinde în joacă și simularea formează o clasă comună la care aparține și **ficțiunea** [319] . Un comportament, un proces cognitiv sau un aranjament în lumea exterioară este condus în circumstanțe care pun specificații asupra relației lor cu lumea reală. De exemplu, un comportament este utilizat cu o intenție comunicativă (un câine care-și arată colți) în contextul cățeilor care se joacă cu un comportament de tip atac. *Ficțiunea e legată de posibilitatea de a construi realități. Ele ne permit să testăm comportamente și să imaginăm comportamente și decoruri prototip și alternative echivalente*" (Grodal 1997:26). Winnicott (1971) descrie obiectele tranziționale ale copiilor care au o legătură simbolică cu copilul și pe care copilul le poate manipula (Grodal 1997:26). „Această manipulare simbolică este nucleul dezvoltării jocului, artei și ficțiunii" (Grodal 1997:26). „Copii construiesc scheme de tip povestire pentru secvențe de acțiuni" (Grodal 1997:27). Memoriile și imaginațiile sunt bazate pe simulări. „*O memorie sau un plan de acțiune pentru ținte și acțiuni viitoare sunt fictive în măsura în care nu există un echivalent perceptual a ceea ce e imaginat*" (Grodal 1997:27).

Rolul evaluării cognitiv-emoționale

"Simulările narative ale diferitelor tipuri și dimensiuni de realitate utilizează aceleași mecanisme cognitive și afective pe care le utilizăm în experiențele de viață-reală și în reprezentările mentale despre ele. Putem executa imaginări ipotetice, ficționale. Cum mintea nu are acces direct la lume *avem nevoie de evaluări cognitiv-emoționale ale status-de-realitate al unei configurări de imagine* cum ar fi proeminența perceptuală, tipul de intenție sau holism senzorial (sentiment de irealitate generat de *sound-of*, *image-of* sau calități tactile) ori status în relație cu acte posibile." (Grodal 1997:279). *Pentru a distinge ceea ce este "real" de "imaginat" avem nevoie de 2 lucruri:*

1.1/ un sistem care poate evalua statutul de realitate al unui "event mental" cu ajutorul unor indici sau trăsături interne și

2.*2/ un sistem care să poată reprezenta diferența dintre percepte și imagini* (Jackendoff 1987:303 sq apud Grodal 1997:27).

Pentru Jackendoff, în cazul al doilea, diferența dintre real și imaginat este marcată cu ajutorul simțămintelor și afectelor. Această cerință implică faptul că aceste sisteme de evaluare sunt cruciale pentru funcționarea mentală superioară. Un aspect al producției și recepției mesajelor ficționale audiovizuale constă în analiza indiciilor de status de realitate (memorie, halucinație, percepție, plan mental sau ficțiune). *Evaluarea cognitivă va fi parțial reprezentată de către un ton emoțional*. (v infra Ficțiunea, simularea simbolică și realitatea – Grodal)

Rolul emoțiilor

[319] Despre „jocul care reflectă impulsuri ludice înscrise genetic în sistemul nervos" și jocul ca și „impuls spontan neurologic din creier" în Panksepp (1998:280 sq).

”Simțămintele și emoțiile sunt aspecte la fel de obiective ale construcției interne ale poveștii precum cognițiile” (Grodal 1997:40). „Subiectul uman trebuie să acopere spațiul dintre interesele subiective – așa cum sunt imprimate în corp și memorie – și lumea obiectelor asa cum este reprezentată de viziune și cogniție. Î*ntre axa stabilită între un input /vs/ output - între senzație /vs/ rezultanta motorie - a fost introdusă suplimentar o axă situată între reprezentare /vs/ afect-motivare. Emoțiile sunt legate de o zonă tampon “buffer” între stimul și răspuns*” (Frijda 1986:71 apud Grodal 1997:41). „Emoția este o formă de a fi pregătit pentru o acțiune relațională fie în forma tendinței de a stabili, menține sau disrupe o relație cu contextul – mediul exterior – fie în forma unui mod de a fi pregătit ca atare. Dacă subiectul vede un șarpe veninos atunci starea lui de excitație (*arousal*) va fi simțită ca furie dacă intentionează să atace, frică dacă încearca să scape din situație sau disperare dacă se dă bătut.” (Grodal 1997:41). *Astfel cognițiile despre situații determină un tip de emoție simțit iar emoțiile motivează cognițiile și actele*.

Sistemul nervos autonom este divizat în două părți.

• *Primul este format de **ramura simpatică*** bazată pe suport pentru afecte negative sau aversive ca furia și teama (legate tipic cu lupta sau fuga). Reacțiile sunt bazate pe reacții care susțin mișcări active aversive, o **disjuncție subiect-obiect** (*expelling* și *rejecting*) (Grodal 1997:42).

• *Al doilea subsistem este format de **ramura parasimpatică*** care este bazată pe activități restaurative și este legată de emoții pozitive de plăcere de genul serenitate sau relaxare (*elation*). Aceste reacții sunt bazate pe **integrare și încorporare** (Grodal 1997:43). „Situații negative unde o acțiune reparatorie este percepută ca și imposibilă (și unde reacții rezultante sunt plânsul sau probleme de stomac) sunt deasemenea legate de răspunsuri parasimpatice. Deasemenea depresia, ca și emoție negativă bazată pe pierderea controlului și al subordonării, este bazată pe reacții parasimpatice care sunt în mod normal legate de emoții pozitive. Răspunsul afectiv la pierderea obiectului sau la pierderea controlului legat de acțiune (*enactive control*) nu este numai negativ: există încorporat un aspect de generare de plăcere în pierdere și heteronomie rezultat din combinația de excitație înaltă și lipsa controlului motor. Reacții care susțin situații pasiv de acceptare indiferent de tonul hedonistic” (Grodal 1997:43).

Tipuri de emoții

Emoțiile sunt divizate în *furie, temere, tristețe, veselie, acceptare, dezgust, așteptare* și *surpriză* care însă pot fi considerate ca rezultante din *trei emoții fundamentale: de apropiere, de luptă-fugă și de reacție de inhibiție comportamentală*.

• *Emoțiile sunt **output delays***. Stările motivaționale sunt produse ca să fie vectori subiectivi pe care deciziile cognitive să aibe loc. Emoțiile evocate de memorie motivează acțiuni viitoare și țin motivarea activă în întârziere pentru a permite o “deliberare” (Grodal 1997:44).

• *Emoțiile reprezintă **auto-modificari***. Emoțiile reprezintă valve de siguranță care permit excitație subiectivă cuplată cu mecanisme de eliberare independente de relațiile de acțiune cu obiectul.

• *Emoțiile formează o parte din mecanismele care creează stări corporale ce susțin și facilitează acte și body restorations*.

”Situațiile care sunt accesibile cognitiv și voluntar evocă reacții autonome și astfel diferența marcată dintre emoție și cogniție pare să dispară” (Grodal 1997:45). „O teorie susține că pentru o excitație autonomă pot fi puse mai multe etichete iar o altă teorie susține că emoțiile sunt construite și ca roluri sociale tranzitorii caracterizate ca reacții la fenomeme ce sunt interpretate ca fiind în afara controlului. Emoțiile sunt moduri de comunicare.” (Grodal 1997:45).

D.7.3. Mișcarea, enacțiunea și acțiunea narativă

Mișcarea intensă și *live* . „Imaginea de film are loc în spațiu. Reacția noastră în fața filmului are loc în timp-spațiu; într-un timp linear, secvențial atunci când percepem o secvență de procese și acte care au loc în timp-spațiu. Ficțiunea vizuală există ca o prezență pozitivă, ca o imagine-sunet care se află într-o relație perceptuală între privitor și prezența fenomenului fictiv. Dar această

prezență este un punct într-o secvență temporală de percepții trecute și viitoare ale fenomenului de ficțiune. *O imagine fixă și-a pierdut semnificația secvențială, deschisă și indecisă*” (Grodal 1997:45-6). O imagine statică este saturată de emoții, dar “lipsită de viață” ; e prezentă în fața ochilor, dar absentă căci este – evident – urma a altceva, un trecut, un altundeva care ajunge aici doar prin înregistrare.

”Parte din **intensitatea mișcării** este dată de sistemele *bottom-up* de detectare a mișcării, dar o altă parte din intensitatea (*salience*) mișcării este dată de modele de mișcare “înalte”, de semnificație de mișcare (*enactive meaning*) și de interacțiune de mișcare între obiect și subiect (*enactive interaction*). O parte este generată de sistemul de detectare al mișcării. *Mișcarea nu este percepută ca o suită de cadre ci ca rezultanta unui sistem de spațiu-timp care are propriile intensități și este simțit în caracterul “live” al imaginilor animate*” (Grodal 1997:46). „Imaginile animate comportă un “*feeling*” al mișcării și al intensității sale. Calitatea *live* a filmului și televiziunii este aspectul simțit al activarii funcțiilor necesare pentru construcția mișcării atât în lume cât și în film. Sistemul de detecție al mișcării este, din punctul de vedere al evoluției, mai vechi decât cel al detecției formelor” (Grodal 1997:46). „*O altă parte din intensitatea live (live salience) este legată de activarea unor așteptări narative superioare și o activare autonomică indicată (cued) de către fluxul constant de situații ce evocă emoții*” (Grodal 1997:46).

Narațiunea, acțiunea și identificarea cu personajul

În lumea reală individul are ***2 sisteme de conectare cu realitatea****:* ***accesul perceptual*** *și* ***accesul enactiv*** *(modalitaea în care subiectul poate reacționa și interacționa motor cu exteriorul*). „Percepțiile vor activa emoții care la rândul lor vor da indici pentru acte actuale sau opționale. Timpul ca viitor este legat de abilitatea de a acționa și de a schimba contextul de percepție într-o manieră enactivă și voluntară. *Narațiunile simulează realitatea căci emoțiile generate pot fi simbolic și indirect (printr-o instanță mediatoare) gratificate prin acte fictive*. Viitorul încă nu a avut loc și activează dorința sau opțiunea unei medieri viitoare între diferitele registre de senzații. Un spectator în fața unui fenomen aversiv sau atractiv din ficțiunea vizuală are promisiunea unei viitoare medieri posibile cu obiectul dorinței sau aversiei.” (Grodal 1997:47). „Pentru a participa la acest nivel de sens în timpul consumului ficțiunii *privitorul sau cititorul trebuie să se identifice cu capacitatea pentru subiectivitate și acțiune a unor protagoniști din lumea ficțională de pe ecran*” (Grodal 1997:47)). Astfel sunt necesare **participarea enactivă și proiecția în secvența fictivă** și crearea unui timp-spațiu ficțional “de adâncime” (*deep*). Definiția prezentului ca un posibil viitor implică **identificarea enactivă la o dimensiune umană**. Deși spectatorul are acces doar la imaginile de pe ecran, *simulări cognitive și motorii subliminale ale unor scheme motorii au loc în fundal – atenuate și proiectate – ca și paterne în situația de vizualizat – similar în modul în care copii învață să citească în liniște învățând să suprime mișcările buzelor*.” (Grodal 1997:48). „*Acest patern de semnificație este numit* ***enactiv*** *– nivel de semnificație motorie adică scheme motorii (scheme procedurale) care ancorează structurarea relațiilor dintre subiect și obiecte*. Această semnificație enactivă este fuzionată cu cea vizuală și cea verbală și este conectată în special cu vectorizarea, direcționarea (partea telică) schemei care micșoreaza excitația” (Grodal 1997:48) [320] .

Tensiunea, intensitatea si saturația

”*La proiecția pe ecran a mișcării cu încetinitorul senzațiile proiectate prin enacțiune în spatiul de adâncime al acțiunii și gratificarea prin obiect apar la suprafață într-o formă saturată mai metaforică*”. „Prin utilizarea mișcării cu încetinitorul transformarea tensiunii enactive (*enactive tensity*) în intensitate și saturație operează atunci când încetinitorul este utilizat cu scopul narativ de *a potența așteptările tensionate pentru a crea emfază* (mișcarea dramatică în situațiile dramatice).” (Grodal 1997:47).

---

[320] Atât imaginația mentală cât și acțiunile motorii sunt produse de aceeași arie în cortex: http://www.youtube.com/watch?v=gI1BT7E58WU&list=PLA3A34B0C33917AE7

”Subiectul poate produce produse motorii în controlul lumii sau poate avea o poziție pasivă (activarea perceptuală și asociațională nu poate fi transformată într-un răspuns voluntar enactiv) și atunci va produce modificări interioare de stare de genul temere sau regret.” (Grodal 1997:48).

D.7.4. Emisfera stângă și cea dreaptă, semnificația, intensitatea, saturația

Creierul are o funcție de tip sincronic-repetitiv (dreapta) și o funcție de tip diacronic (stânga). Două categorii de acte sunt corelate: actele voluntar orientate către un scop (telic sau cu *telos*) și actele involuntar repetitive ritmice.

Emisfera stângă – diacronia

Funcția propozițional-narativă, funcția emisferei dominante - stânga. O serie de procese sunt controlate de această zonă corticală. „O relație motorie de la un subiect la un obiect. Abilitatea de a combina simulări motor-act cu ținte-obiect imaginate. Abilitatea de imagina un act motoriu. Baza structurală este literal sau figurativ o relație voluntar motorie direcționată de la un subiect la un obiect. *Abilitatea de a performa acte reale sau mentale voluntare și secvențiale este legată de abilitatea de a combina simularii motor-act cu ținte-obiect imaginate pentru aceste acte*. O persoană cu leziune pe emisfera dominantă nu poate performa acte fictive; are inabilitatea de a face acte motorii ca și o propoziție imaginată. Persoane cu traume pe emisfera stângă nu pot emite fraze propozitionale iar unii nu pot performa acte fictive (de exemplu să bea un pahar imaginar de apă)” (Grodal 1997:49).

Creierul formează în emisfera non-dominantă o imagine care este mai apoi materialul pentru o imagine extinsă prelucrată de emisfera dominantă. „*Construcțiile narative ar fi lanțuri lungi de acte simulate direcționate către imagini conceptualizate ale obiectelor sau situațiilor care servesc drept scopuri ori ținte pentru aceste acte”* (Grodal 1997:50). „Această activitate are și o componentă de gratificare, de tensiune urmată de relaxare. *Această semnificație vectorizată, secvențială, nu este numai relaționată cu un obiect; ea conține și o atitudine subiectivă* (și putem construi narațiuni care activează vectori de sens, funcții de sens fără un obiect-sens). Aceasta direcționare constituie **timpul** și **intenția**. „Ficțiunea, ipotezele științifice și construcțiile intenționale ale viitorului ca scopuri ale acțiunilor cotidiene sunt activități strâns legate. *O marcă a conștiinței și intenționalității este abilitatea de a construi obiecte prezente și viitoare și de a stabili relații telelologice*. Fără prioritățile emoțiilor creierul nu are ghidul pentru funcționare și pentru stabilirea de scopuri. Activitățile care implică o secvențialitate și o direcționare către un scop activează sistemul muscular și creează tensiune musculară” (Grodal 1997:51). Î*nchiderea textului (closura) este parte a unei scheme implantate neurologic cu ajutorul căreia înțelegem lumea ca fiind formată dintr-o serie de acte în care tensiunea este urmată de către relaxare*” (Grodal 1997:51). Tensiunea narativă nu e asociată numai cu dorința pozitivă ci poate fi asociată și cu cea negativă, de tip aversiune.

Emisfera dreaptă – sincronia

Funcțiile emisferei non-dominante – dreapta. „Funcțiile sale sunt: coordonarea procesării imaginilor primare; regularea bazată pe structuri afective de redundanță și repetiție; construcția unei imagini a corpului care dă suport pentru evaluarea emoțională a situației prezente și viitoare.” (Grodal 1997:52). „Emisfera dreaptă se ocupă de procesarea informației vizuale: procesarea primară a imaginii pe o arhitectură paralelă (vezi Marr și Gazzaniga) și o procesare bazată pe *gestalt* și câmpuri holistice de intensități (Arnheim 1974, Gregory 1990, 1970 apud Grodal 1997:53): câmpuri de texturi și paterne vizuale complexe. O primă schiță este obținută din liniile de demarcare. Apoi 2 ½ D este o schiță descriere centrată pe privitor (obiectele sunt văzute dintr-un unghi dat). Și apoi este formată o schiță 3D care e un model al trăsăturilor definitorii în trei dimensiuni; o schiță centrată pe obiect. *Excitațiile create de procesarea primară și de către aceste câmpuri asincrone sunt deseori conectate la estetica vizuală. Ele formează un sistem de intensități*. Excitațiile produse de procesul de procesare de input primar și gestionarea câmpurilor asincrone sunt legate de estetica în sine și poate că această excitațe ține de „al treilea sens” al lui Barthes (1970 a).” (Grodal

1997:53). Partea cerebrală dreaptă este specializată în generarea „melodiei emoționale din limbaj”, prozodia (tonul emoțional al vorbirii și expresia semnificației emoționale și nuanțele afective ale enunțurilor) (Panksepp 1998:334). „Persoanele cu traume pe emisfera dreaptă nu înțeleg frazele metaforice, umorul, nu pot face un rezumat și nu pot înțelege afectele unor personaje din povești; și deasemenea au probleme cu sarcinile vizuale” (Grodal 1997:49).

***”Semnificația** poate fi definită în relație cu “modele mentale situate într-o lume de mărime medie (mid-sized world)”. Nivelul prototip de semnificație are loc acolo unde avem obiecte, agenți și acte ori preferinte ce leagă agenții de obiecte*. Fraza “pisica era flamândă și a mâncat un șoarece” sau o reprezentare vizuală de agenți și obiecte are o semnificație prototip auto-evidentă. O trăsătură distinctivă în limbaj sau un pixel în viziune nu are o semnificație în sine, ci numai ca parte a unui semnificant ce produce entități semnificate în lumea medie sau uman-dimensionată a subiectului, obiectelor și proprietăților lor” (Grodal 1997:53). *Sistemul vizual transformă intensitățile locale în schița primară și produce o schiță 2 ½ D iar direcționarea (directedness) acestor procese este simțită mental ca o căutare a semnificației a ceea ce arată ca atare (search for meningfulness; for what it looks like). Această stare semnificantă (meanigfulness) reprezintă modul în care conștiința umană corporalizată este construită ca un mecanism holistic de coordonare pentru supraviețuire în ltămea de mijloc (midsized world) a actelor și obiectelor* (Grodal 1997:54).

Intensitățile

”O serie de filme experimentale pun în evidență intensitățile pre-semnificante. A existat o tendință în a identifica această utilizare a intensităților pre-semnificante (non-figurativul sau texturile ori scurtcircuitările structurilor de nivel înalt narativ de sens) cu estetica.”. „Repetițiile și redundanțele sunt fundamentale pentru obișnuire și sentimente pozitive de familiaritate – aspecte afective ale repetitiei (în muzică de exemplu Pribram, 1982 apud Grodal 1997:55). Estetica este interesată de recunoașterea invarianțelor (procesate ierarhic) iar semnificația (legată de simțire – *feeling*) este procesată pe o organizare mai degrabă asociativă de tip rețea (*web like*). *Stilul poate fi un tip de organizare de paterne de repetiție care mediază estetica și semnificația asociativă și care combină câmpuri spațiale cu câmpuri repetitive în timp*” (Grodal 1997:55). „Repetiția duce la obișnuință și recunoaștere. Variații asupra unui patern repetitiv (noutăți) evocă dezabituarea (orientarea) care este simțită, și simțământul este generat independent de recunoașterea variației” (Pribram 1982:27 apud Grodal 1997:55). O *polaritate are loc între o funcție care face o analiză cognitivă și ierarhică a textului și produce trăsăturile invariante și o funcție, mai afectivă, care reține repetițiile și redundanțele și le conectează la o rețea asociativă cu ajutorul simțămintelor* (*feeling*). O rețea de asociații – semnificația – ce conține rețeaua și simțămintele asociate (*the network and its feelings*).

”Ritmul și repetiția dau naștere la obișnuință. Procesele interne creează un acord intre input perceptual (lumea exterioară) și procesarea internă. Se generează o sincronizare a lumii ca input și paternele interne cerebrale. Funcțiile voluntare cognitive și motorii sunt suspendate. Clișeul, dansul și paternul muzical evocă emoții. Este un efect al *suspendării controlului voluntar* și a rezultantelor voluntare prin activarea paternelor repetitive non direcționate către obiect. Emoțiile sunt conectate cu procesarea unui input. Pentru a simula anumite simțăminte și emoții procesul de input-output la spectator trebuie să fie amânat sau posibil blocat prin identificarea cu personajul. *Nu numai senzațiile ci și memoriile și imaginile stărilor mentale sunt caracterizate de suspensia atitudinii motorii și duce la încărcarea imaginilor și percepțiilor cu saturație*” (Grodal 1997:56).

Saturațiile.

”În recepția ficțiunii și a altor produse media ***saturațiile** sunt produsele unor percepții tonalizate emoțional și memorizate care nu au fost transformate în tensiune motorie*. Astfel senzația, procesarea-input și funcția memoriei sunt vizibile ca fenomene distincte. În memorii, această saturație este o urmă a excitației care nu a fost pusă în acțiune, care a fost tăiată de contextul

originar de acțiune și care servește și ca *marker* emoțional pentru evenimente viitoare.” [321] (Grodal 1997:56).

D.7.5. Focalizări intense, saturate, tense și emotive

”Sunt tonuri estetice prototipice corelate cu tipul de dimensiune psihosomatică activată și strategia mentală ori fizică utilizată pentru a trata o situație” (Grodal 1997:279). Multe din procesele neurale nu sunt conștiente, dar multe dintre ele vor fi simțite ca intensități, saturații, emotivități și tensități.

- focalizarea mentală are loc pe *procese non-figurative perceptive*, experiența va fi **intensă**
- focalizarea are loc pe o *rețea asociativă figurativă*, experiența va fi **saturată**
- focalizarea are loc pe *acte mentale sau motorii cu direcționare de scop*, **tensă**
- focalizarea are loc pe *procese autonom-ritmice*, **emotivă** (Grodal 1997:57)

Relația dintre un ton emoțional și o funcție mentală:

[321] Gazzaniga menționează experimentul cu un subiect cu cele două emisfere cerebrale detașate (*brain split patients*) unde o imagine marcată afectiv (imaginile unui incendiu și a unei persoane care este aruncată pe fereastră) ce este unic recepționată de către emisfera dreaptă și nu este conștientizată produce un puternic efect afectiv. Pacientul proiectează temeri asupra contextului și persoanelor din laborator.

the types of mental processes experienced. If the mental focus is linked to non-figurative perceptual processes, the experience will be *intense;* if the mental focus is on a figurative associative web, it will be *saturated;* if the focus is on goal-directed mental or motor acts, it will be *tense;* if the mental focus is on autonomic-rhythmic processes, it will be *emotive*. Films cue and amplify such mental experiences, and may switch focus between the different mental functions and correlated emotional tones.

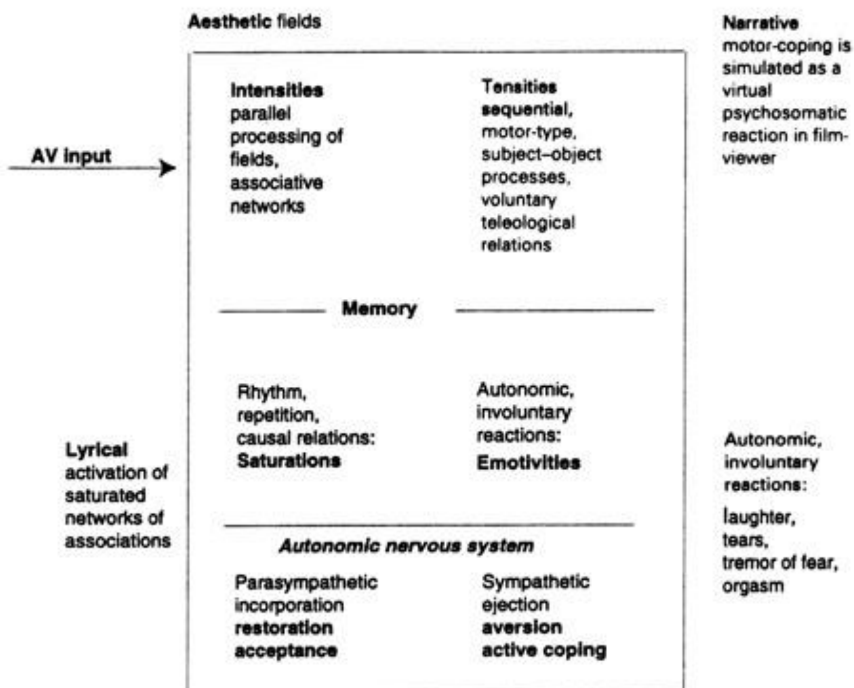


Fig. 2.2. The relation between mental function and emotional tone: perceptual processes are felt as (aesthetic) intensities; memory functions and/or dynamic repetitions are often linked to feelings of saturated emotions; 'muscular' coping is linked to feelings of tense emotions; autonomic response provides strong, characteristic emotivity tones.

Etapele care au loc în procesarea input audiovizual (Grodal 1997:59 sq)

1.1/ percepția bazică produce intensități fără sens în accepția comună. Stimularea poate fi generată în relație cu surpriza și cu activitățile de orientare. Efectul este de **intensități.**

2.2/ potrivirea cu memoria (*memory-matching*) în rețele de asociații. Obiectele sunt stocate în memorie și cu ajutorul unor valori afective, etichete afective (obiecte de tip „șarpele” sau „câinele” au și o valoare afectivă în memorie). Un film concentrat pe aceste asocieri va fi etichetat ca “liric”. Efectul este de **saturații**.

3.3/ în majoritatea narațiunilor se trece la etapa 3: evaluarea cognitiv-emoțională și faza de motivare. *Obiectul este pus în cadrul unui scenariu narativ ipotetic*. S*pectatorul, pentru a produce și eticheta stimularea, trebuie să se identifice cu un personaj*. Astfel excitația sau stimularea va fi etichetată. De exemplu în scena în care un șarpe se află în fața unei fete, dacă spectatorul se identifică cu fata și nu cu șarpele, atunci va eticheta stimularea de o manieră dată. Starea 3 nu e

stabilă căci are nevoie de un debușeu (căci stările de stimulare-excitație în mod normal activează proceduri de reducere a excitației). Dacă nu există un debușeu cognitiv, voluntar sau autonomic atunci starea 3 va regresa în modul 2.

4.4/ reactiile de tipul 4:

• a/ reacții corepondente la scheme narative canonice cu răspuns ipotetic sau actual voluntar ori teleologic = **răspuns telic voluntar.**

• b/ **răspuns paratelic** ipotetic sau actual semi-voluntar – care nu sunt direcționate catre un scop, ci sunt repetitive. Dansul și cântatul sunt activități paratelice.

• c/ **răspuns autonomic** cum ar fi plânsul, râsul, tremuratul sau mișcări corporale involuntare (Grodal 1997:61).

D.7.6. Identificarea cognitivă și empatia

1/ Pentru a defini identificarea cognitivă Grodal nuanțează comentariile lui Carroll asupra identificării spectatorului cu personajul. Carroll remarcă faptul că deseori starea mentală a personajului nu corespunde cu cea a privitorului fie din cauza unei diferențe de informație (spectatorul știe mai mult) fie din cauza poziției epistemice diferite (spectatorul este în sală). Pentru Grodal însă situația nu este de genul sau / sau. *Cazul prototip, canonic, este acela al "urmăririi" personajului*. *Cazurile de discrepanță a informației sunt devieri și nu norma*. În cazul exemplu din *Jaws* al lui Carroll: tânăra care înoată fără să știe ceea ce știm noi: că un rechin se apropie și reprezintă o amenințare (ea se simte bine /vs/ noi avem o stare de frică) ***noi simțim frica ca o simulare a ceea ce credem că ar simți tânăra dacă am fi în poziția ei și am ști despre amenințarea rechinului***. Dacă dimpotrivă am adopta poziția rechinului am fi încântați la ideea unui festin; dacă am fi sadici ne-am bucura la ideeea viitoarei agonii a tinerei. „*Înțelegerea pe care o avem asupra unei scene depinde de tipurile de emoții și de tipurile de motivații evocate iar tipurile de emotii evocate depind de înțelegerea pe care o avem (de identificarea pe care o alegem). Dimensiunile cognitive, motivaționale și emoționale sunt legate"* (Grodal 1997:84-5) (Plantiga 1994). Discrepanțele dintre informația-protagonist și informația spectatorului pot fi instrumente pentru creația, distrugerea și relocația identificării. „*Identificarea nu exclude o anumită distanță, așa cum nu ne identificăm complet cu noi înșine; putem să ne privim emoțiile de la o anumită distanță*." (v. Langacker / discursul și utilizatorul / discursul și conceptualizatorii / aranjamentul de vizionare (ii)). „*Modelul de sine este o submulțime a întregului care se ocupă de sine și conține elemente imitative și sociale; pentru a controla modelul de sine avem nevoie de puncte de ancraj emoțional și cognitiv situate în afara modelului în sine"* (Johnson-Laird 1988:360 sq, apud Grodal 1997:85).

2/ Al doilea argument al lui Carroll identifică poziția afectivă diferită a protagonistului față de spectator. Dacă protagonistul e amenințat de un monstru temerea protagonistului este egocentrică iar spectatorul este altruist; el are simțăminte pentru alții. Contraargumentul lui Grodal este că „***spectatorul poate vedea problemele protagonistului ca o reprezentare simbolică a intereselor sale egocentrice****; el nu este în competiție cu protagonistul pentru simpatie sau atenție*. Producerea altruismului în film cere o reprezentare simbolică a conflictului." (Grodal 1997:85).

"Indivizii umani incearcă să înțeleagă și să simuleze emoțiile, motivele și focalizarea cognitivă a altor membri ai aceleiași specii. ***Percepția altor entități este o funcție mentală aparte***" (Grodal 1997:86). „Abilitatea de a procesa mișcări ale persoanelor în funcție de modele de bază de genul celor *centrate pe obiect* (*object-centered*) și conținând o *înțelegere a scopului* mișcării persoanei (*goal-oriented comprehension*) este relativ automatică și fundamentală precum și bazată pe circuite înnăscute (și nu rezultatul unui proces cultural)" (Grodal 1997:86-7; Perret, Harries, Mistlin, and Chitty, 1990). „*Procesarea scopurilor și acțiunilor activează sisteme de control motor și procesarea este simțită ca și o tensitate*. Analiza cognitivă a privitorului asupra unor mișcări simple și asupra scopurilor, analiza obiect-centrată, este un proces relativ autonom și activitatea neuronală puternică este "simțită" ca tensitate (Malmo)."

”O cheie a înțelegerii modului în care spectatorul reconstruiește o narațiune este procedura prin care el însuși se identifică cognitiv cu agenții din ficțiune folosind modele mentale și scheme din psihologia de zi cu zi” (Grodal 1997:87). Parte din motivația de reconstrucție este dată de **empatie**, adică *simularea realizată cu ajutorul indicilor (cued) a emoțiilor în identificarea cu un agent al ficțiunii*. „Legătura dintre cogniție și emoție este dată de motivare. Cogniția nu este dezinteresată. Activitățile cognitive sunt motivate de preferințe umane: mâncare, securitate, gratificare erotică și acceptare socială și de emoțiile și afectele legate de aceste preferințe.” **Formatul de poveste canonică**: „o *poveste cu o progresie temporală lineară și progresivă și este centrată pe experiența unui singur individ* (*mental base-model*, Mandler, 1984)” (Grodal 1997:88).

Etapele:

- analiza cognitivă a unei situații narative →
- *evaluarea situației în relație cu preferințele unei entități fictive,* rezultatul evaluării fiind reprezentat mental și fizic ca și afect, emoție (în identificare empatică cu entitatea) →
- simularea mentală și anticiparea planurilor pentru a desfășura schemele cognitive, comunicative și motorii în ficțiune care au ca scop să reducă emoțiile negative și să întărească emoțiile pozitive pentru entitățile ficționale →
- analiză cognitivă și o reprezentare afectivă a dezvoltării ficționale actuale și a consecințelor asupra entității ficționale (bucurie, relaxare, dezamăgire și frustrare) (Grodal 1997:88).

D.7.7. O ipoteză asupra empatiei via Ronald Langacker

Identificarea și empatia cu un personaj pot fi citite prin filtrul analizei lui Langacker. Relația dintre spectator /vs/ personaj poate fi citită prin prisma ***aranjamentului de vizionare implicit*** în care înotătoarea este un punct de referință pentru o țintă care este „amenințarea rechinului”. Accesul către țintă se face prin intermediul punctului de referință; prin identificarea cu personajul.

Poziția epistemică a înotătoarei = Jill este că nu există nici o amenințare

Poziția epistemică a conceptualizatorului ancorat al expresiei vizuale (C) este că există poziția epistemică a lui Jill și că există o amenințare. Între cei doi conceptualizatori există o disociere. Între monstrator și narator există o disociere epistemică.

(a) Jill credea în mod fals că pisica mea era flămândă (real numai pentru Jill)

(b) Jill credea în mod fals că nu exista nici un pericol (real numai pentru Jill)

Conform schemei ***ciclului de control*** starea epistemică a lui Jill este luată în domeniul de control al C pentru a fi fuzionate prin simularea poziției personajului Jill cu statutul epistemic al C. Altfel spus Jill este concepută cu atributele afective emoționale de pericol rezultate din cartografierea poziției epistemice a lui C. Același proces poate fi descris cu ajutorul spațiilor mentale și creația unui spațiu amestec. Pe de altă parte o proiecție a conceptualizatorului are loc pe scenă ca experimentator sau ca Jill.

Deasemenea exemplul:

Nu am încredere în el (I don’t trust him) ->

implică într-o anume măsură o scindare a sinelui în 2 indivizi, conceptualizatorul și obiectul concepției (Langacker 2008:468). Eu, vorbitorul, mă pun pe scenă ca și obiectul concepției, explicit menționat și sub focalizare ca și subiect al propoziției. Reprezint situația ca fiind externă ancorării, ca și cum ar implica o altă persoană (Langacker 2008:468).

În acest exemplu avem 4 nivele funcționale și 4 conceptualizatori. [Eveniment de Uz = C4 [Scenariu de afirmație = C3 [Ancorarea = C2 [Continutul Obiectiv = C1]]]].

Să remarcă deasemenea că planul B : „rechinul care reprezintă o amenințare se apropie” este o expresie cu un Tr și Lm. Lm este un e-site care va fi mai elaborat în planul A ca „Jill înoată și crede că nu este nici un pericol””, dar este o potențială victimă”.

D.7.8. Identificarea cognitivă cu actanții – empatia 1997

”Înțelegerea actanților cuprinde o **identificare cognitivă** și o **latură de empatie**. O entitate centrală narațiunii este *subiectul-actant*. Atenția noastră este captivată de actantul a cărui prezență este suficientă să centreze povestirea în jurul său. Universul din jur este conceput ca un fel de fundal pe care el se profilează ca o figură. Atenția poate fi menținută atâta vreme cât i se pot atribui motive, acte și acte de conștiință. *Prin lipsa motivației emoționale necesară analizei cognitive a ceea ce e perceput pierdem atenția dacă nu avem în față un actant antropomorf central*” (Grodal 1997:89). Activitățile cognitive sunt motivate de preferințe umane fundamentale de genul: mâncare, securitate, gratificare erotică și acceptare socială, precum și de emoţiile și afectele care sunt legate de aceste preferințe.

De îndată ce atenția a fost captată sunt aplicate o serie de proceduri cognitive: **identificarea cognitivă**. *Spectatorul încearcă să simuleze subiectul-actant prin construcția percepţiilor subiectului-actant. Va încerca să construiască câmpul de viziune al actantului prin generalizarea experienței de percepție proprii ca un model obiectiv și transformational : ce aș fi văzut dacă aș fi fost în același loc în care se găsește actantul ? Procedura implică construcția unui model abstract al lumii*. (Grodal 1997:89; Koln and Whishaw, 1990:418 sq). Mai departe spectatorul construiește senzațiile de la suprafața corpului actantului. Şi, în cele din urmă, va construi emoțiile și afectele acestuia pe baza contextului. Un om lângă un tigru = frică; un om mângâiat = plăcere. Efectul Kuleshov se bazează pe ideea că presupunerea unei stări mentale în detaliu se bazează pe interpretarea contextului (ceea ce afirma și Carroll, 2000:159) (Motley, 1993, despre faptul că evaluarile și memoriile pot fi influențate de context). *Expresiile faciale pentru emoții fundamentale: temere, fericire, tristete, supriză, furie sau dezgust sunt înnăscute și deci transculturale* (Ekman & Friesen, 1973, apud Grodal 1997:90). În narațiunea vizuală prim planurile de fețe umane joacă un rol important pentru indicarea emoţiilor (apud Grodal, Sundberg, 1982, pentru sunete corelate cu emoţii ca dispozitive înnăscute și interpretarea înnăscută parțial a posturilor corporale și limbaj corporal, expresia feței în Burgoon, Buller și Woodall, 1989).

Centrarea pe personaj nu e congruentă cu focalizarea (Genette 1980:198 sq; Branigan 1992:100 sq). *Centrarea prin identificare implică faptul că spectatorul activează scheme antropomorfe de orientare a emoțiilor și scopurilor*. Putem să avem teamă pentru erou deși el nu apare în imagine căci *ne identificăm cu interesele eroului* (Grodal 1997:91). *Răspundem la o situație în care cineva se află; spectatorul cadrează situația diferit de personaj (emoția spectatorului nu e identică cu cea a personajului)* (Branigan 2006:175). Personajul *are* o credință (*belief*) iar spectatorul *întreține* o credință prin construcția unui patern narativ (*entertaining a belief through construing a narrative pattern*); el poate avea o evaluare, judecată, *appraisal*, preferință sau doar un gând (Branigan 2006:175). Spectatorul cheltuie energie în reacția la ceva care e familiar; el face familiar (adică generic) prin prelucrarea a ceea ce e parțial indeterminat pe ecran (Branigan 2006:176).

Spectatorul construiește preferințele, planurile și scopurile actantului-subiect și mijloacele și posibilitatile de a implementa aceste planuri și scopuri. Centrarea pe identificarea cu personajul implică faptul că spectatorul activează scheme antropomorfe ce orientează emoțiile și scopurile (chiar și în absența eroului: simțim temere când îi vedem pe cei răi complotând împotriva eroului absent pentru că ne identificăm cu interesele eroului) (Grodal 1997:91). „*În majoritatea ficțiunilor schemele antropomorfe creează un cadru superior pentru înțelegerea prin **fuzionare** a muzicii extra diegetice, acțiunilor, scopurilor, unghiurilor de filmare specifice și culoarea* „ (Grodal 1997:91). *Identificarea cognitivă și empatia are loc la un nivel general* (în filmele cu animale ne identificăm cu ele, dar nu și cu dorințe, planuri și nevoi cu caracteristici animaliere de genul “patruped”, cu “pene” ; pentru că realizarea motorie a modelelor mentale are loc la un nivel non conștient în creier). Așa cum nu suntem conștienți de propriul corp decât la un nivel general aşa și identificarea cognitivă cu alte ființe umane are loc la un nivel relativ abstract. *Identificarea cognitivă are loc pe baza unor modele mentale ale ființelor vii și au mai multe nivele de specificitate*. Nivelul fundamental este cel mai general și presupune abilități de genul abilitatea de a percepe obiecte, de a experimenta tactil și

de a avea senzații interoceptive, de a simți simple motive, afecte și emoții, de a înțelege planuri, scopuri și acte simple. Ficțiunea și jocurile servesc la procesul de achiziție a acestor modele mentale iar *structurile narative servesc la obiectivarea modelelor intersubiective de comportament uman*. Un al doilea nivel e mai particular și mai apropiat de modul de vedere al spectatorului ; „textura" protagonistului e mai apropiată de cea a spectatorului (copiii sunt mai aproape de filmele cu copii) ; adică preferințe tematice și texturale. Un al treilea nivel e dat de modele mai subiective (Grodal 1997:92).

Empatia *este o activare a afectelor și emoțiilor de către privitor în identificarea cu interesele unei entități fictive*. Identificarea cognitivă nu implică necesar și empatia. Scripturile cognitive activează emoții corespondente dacă acestea au fost cunoscute. Percepțiile și secvențele cognitive sunt înmagazinate în memorie pentru a fi utilizate la acțiuni viitoare de implementare a preferințelor ființei vii și acest suport are o dimensiune cognitivă și motivațională. Cogniția, motivația și afectul sunt aspecte ale unui singur sistem de procesare de informatie. Empatia are și o cauză istorică de evoluție a speciei căci asigură legături sociale generate de relații de legătură emoțională (Grodal 1997:94). „*Privitorul s-a identificat cognitiv cu personajul pe o perioada mai lungă de timp și, în acest timp, a fost forțat să actualizeze emoțiile care sunt presupuse pentru a da coerență și sens actelor sale (trebuie să șterg urmele de sânge, trebuie să scap de cadavru și de mașină etc)*" (Grodal 1997:95). „În alte filme sunt dezvoltari care permit ca o identificare cognitivă să evoce și să actualizeze simpatii care intră în conflict cu sentimentele normale ale spectatorului" (Grodal 1997:95). „În mod normal atacul unei persoane de către lupi nu este perceput ca foame ci ca o agresiune ; un termen care exemplifică imbricarea dimensiunii afective, cognitive și motivaționale" (Grodal 1997:96). Pentru Currie empatia se bazează pe un mecanism de simulare prin care spectatorul parțial se identifică cu protagonistul. Spectatorul se proiectează imaginar în poziția celuilalt pe baza predicției și explicării comportamentului celuilalt. El modelează reacțiile posibile ale protagonistului cu ajutorul minții sale ; un proces independent de teorii sau inferențe asupra psihologiei personajului (Currie 2004:115).

Exemplu *Psycho* (Hitchcock): identificarea de lungă durată cu criminalul, Norman Bates (Grodal 1997:94-5) face că resimțim tensiunea din punctul său de vedere atunci când automobilul victimei sale nu se scufundă în lac.

D.7.9. Identificarea cognitivă cu actanții – empatia 2009

Teoria simulării

Teoria simulării implică „*simularea de către spectator a emoțiilor motivante de acțiune văzute din perspectiva personajelor din film (emoțiile fiind tendințe și dispoziții de acțiune)*. Filmul indică poziții de angajament în relația cu personajele, de la simularea imersată la observarea distantă. Simularea lumii ficționale este esențială pentru promovarea tendințelor de acțiune. Simulările empatetice atrag după sine tendințe de acțiune care urmăresc transformarea unei situații date." (Grodal 2009:181). Teoria simulării se află în opoziție cu cea a privirii din exterior a observatorului (care presupune emoții de tipul milă, compasiune, admirație, temerea pentru protagonist) (Grodal 2009:182). „*Simularea este un proces similar cu cel al construcției unor scenarii ipotetice pentru a fantasma, a se juca sau a plănui acțiuni viitoare*" (Grodal 2009:183). „A simula o situație audiovizuală nu este echivalent cu a imagina o situație. A percepe o simulare a unui profilmic este *on-line* în ceea ce privește percepția și *off-line* în ceea ce privește acțiunea și tactilitatea. *Experiența filmului este determinată de mai multe simulări interrelaționate fiecare având un set de probleme de status de realitate. Sistemul de comunicare – ecran sau teatru – aduc simulări ale evenimentelor al căror conținut poate fi format din simulări ficționale iar spectatorul poate în grade diferite să simuleze sau să rezoneze cu evenimentele portretizate*" (Grodal 2009:184). „Stimuli audiovizuali sunt evaluați din punctul de vedere al status de realitate. Filmul simulează scene și eventuri care sunt *off-line* de realitate iar spectatorii văd această simulare

(experiență indicată (*cued*) de către stimuli exteriori) (piloții fac aceleași operații în simulatorul de zbor și în cockpit).” (Grodal 2009:184-5). „Proeminența și impactul procesării primare a informației audiovizuale este parțial independentă de evaluarea de status de realitate dată fiind impenetrabilitatea modulelor perceptuale de nivel jos. Gânduri despre event și agenți pot avea impact emoțional pentru că, chiar dacă nu crezi că acestea există, ele sunt menținute în minte ca și gânduri și idei non-asertate (*nonasserted thoughts and ideas*). *Imaginile, sunetele și cuvintele sunt afirmații (claims) de existență pentru că simulează lumea deși rațiunea deseori controlează statusul lor de realitate.* Suspendarea sau controlul credinței este problema centrală în relație cu ficțiunea și fenomenele supranaturale. *Evaluarea status de realitate este un proces secundar*” (Grodal 2009:185). „Spectatorii sunt implicit sau explicit conștienți că au în față imagini generate de procese artificiale iar modulele de evaluare ale status de realitate indică faptul că poziția este *off-line* în ceea ce privește interacțiunea cu realitatea pusă în scenă. Rezoluția mentală a simulării spectatorului variază. Spectatorii pot fi angajați deplin sau pot să aibă o distanță mai mare sau mai mică.” (Grodal 2009:186) [322] . „*Spectatorii (deși au o evaluare a caracterului de reprezentare al filmului) simulează lumea diegetică dintr-un punct de vedere imersat prin simularea personajului (identificarea cu personajul). Puncte de vedere indicate de griji diegetice și potențialități de acțiune (mai degrabă decât punctul de vedere optic). Simularea este mentală și fizică și implică mintea și corpul*” (Grodal 2009:204).

Identificarea sine /vs/ celălalt

Spectatorii simulează eventurile din film în relație cu experiențele unor ființe vii. „*Teoria TOM (**teoria minții** – theories of mind)* stipulează că înțelegerea altora este o activitate specială cognitivă bazată pe o perspectivă la persoana a treia.” (Leslie 1987 și Gallagher și Frith 2003 apud Grodal 2009:186) (Givon 2005:108 sq) [323] . În această perspectivă modele mentale reprezintă modelul de sine și un model automat al minții celuilalt. Construcția concepției minții celuilalt este automată și bazată pe trăsături percepute de subiect precum și pe conștiința stărilor mentale interioare (Givon 2005:111-112). Rezumat, procesul ar fi exprimat ca: „dacă arată ca mine, se comportă ca mine și îmi este conspecific, atunci cu siguranță trebuie să dețină proprietățile mele mentale”. Premiza este că subiectul uman are un model mental conștient al stărilor sale epistemice și intenționale.

”*Teoria alternativă – **teoria simulării** – oamenii îi înțeleg pe ceilalți prin derularea unei simulări la persoana întâi; privitorul rezonează cu experiențele cognitive, emoționale și situaționale ale personajului*” (**neuronii oglindă** – Gallese 1998, Rizzolatti et al 2002, Goldman 2006). Sistemul de reprezentare al neuronilor oglindă este asociat cortexului primar motor și sistemului motor-gestural. Aceste sisteme de reprezentare externă asociate celor interne (motorii – somatice) „sugerează posibile sisteme neurale dedicate analogiei de sine, imitației și poate, ultim, empatiei” (Givon 2005:114). Via neuronii oglindă emoțiile exprimate facial rezonează la privitor (van der Gaag et al. 2007 apud (Grodal 2009:187) ceea ce explică contagiunea emoțională rezultată din planurile apropiate. „În identificarea cu ceilalți experința unei altei agențivități implică un fel de simulare de sine. Î*n identificarea cu un personaj sistemul de sine fundamental este activat*. Sinele este localizat în sisteme subcorticale care generează emoții primitive centrate pe sine și motivații ca temerea, durerea, anxietatea de separare și instincte maternale și sexuale. Sinele este legat de procese legate de sistemul motor și acționează ca un motivator pentru acțiuni voluntare” (Panksepp 1999 apud (Grodal 2009:187). Dar „a*vem abilitatea de a simula și de a forma calcule de tip persoana a treia de tip TOM deopotrivă*” (Grodal 2009:188). „*Modul implicit de experiență a altora este cel bazat pe simulare unde emoțiile și tendințele de acțiune sunt derivate din sine iar*

[322] Despre simulare vs înțelegere enactivă a celuilalt în (Di Paolo, Rohde, and De Jaegher, 2010:60 sq).

[323] Givon menționează primul articol despre teoria minții al lui Premack și Woodruff (1978) și face o scurtă trecere în revistă a cercetărilor despre acest subiect (2005:108-109).

emoțiile de persoana întâi sunt actívate” (Grodal 2009:188). Dar relația cu personajele poate fi modelizată în funcție de complexitatea situației.

Roluri și imitații

”A simula un personaj înseamnă a trăi un rol potențial diferit pe care îl dobândesc prin observare și prin integrarea unui model de persoana I și III. *Emoțiile generate de sine sunt fundamentale și nonspecifice și dau sentimentul de unitate și continuitate și ele alimentează agentivitatea emoțională la vederea unui film cu personaje*” (Grodal 2009:189). Prin simulare învățăm cum alții se comportă și cum să ne comportăm. Aspecte ale înțelegerii de sine sunt bazate pe înțelegerea de sine din exterior la persoana a treia. „Î*n simularea personajului din film simulez numai aspectele rolului care sunt indicate în film. Sunt focal și nonfocal conștient că simulez un personaj în lumea diegetică iar conștiița focală diminuează gradul de imersiune*. Focalizarea și limitele sentimentelor de sine sunt în flux continuu conduse de context. Filmele sunt prefocalizate pentru simulare de roluri și situații.” (Grodal 2009:190-1).

Simularea unui rol narativ evocă un afect corespondent rolului. Să ne imaginăm următorul scenariu narativ. Protagonistul se deplasează în diverse încăperi într-o casă pe care nu o cunoaște. Se găsește într-un hol slab luminat care, printr-o ușă deschisă, dă acces către o încăpere secundă unde o persoană necunoscută face gestul de a se deplasa către ușa dincolo de care se află protagonistul. O identificare cu privirea personajului printr-un plan POV poate activa rolul de dorință voaieristă (*scopophilia* de care vorbea Metz) sau poate activa sentimentul de temere de a fi descoperit și suspense-ul filmului de tip thriller. Schema narativă și rolul personajului determină afecte diferite: agentul este activ voaierist sau pasiv vinovat. O similară disonanță cognitivă are loc între identificarea la persoana I cu privirea și afectul protagonistului și distanța generată de privirea la persoana III. Continui să simulez la persoana I deși am o poziție la persoana III. Continui să privesc voaierist deși am sentimentul culpabilității morale.

”Relația cu celălalt nu implică numai simulare și empatie. Avem nevoie de a bloca empatia emoțională și simularea față de personajul negativ. Mecanism de blocare a transferului de emoții bazate pe empatie. Empatia descrește cu creșterea focalizării pe sine ; activarea antagonism și ură” (Grodal 2009:191-2).

Experiențe de sine și punctul de vedere, focalizarea diegetică

”Inputul vizual ne servește la construcția reprezentărilor centrate pe obiect. *Atitudinea fundamentală este proiectată asupra lumii care există independent de punctul de vedere. Ceea ce căutăm este informația vizuală care e relevantă și proeminentă pentru scopurile și necesitățile care sunt descrise într-o scenă dată*. Un punct de vedere poate ajuta la proeminență, dar și alți factori. Grija proeminentă focalizată este identificarea cu personajul sau simularea agentului (*agency simulation*).” „*Pentru că mintea noastră experimentează lumea pe un mod centrat pe obiect interesul nostru este format de către coordonatele din lumea diegetică în combinație cu interesele sau grijile sale mai proeminente*. Atenția este focalizată pe victimă – în scena din *The Shining* (Kubrick, 1980) de la atacul de la baie - și punctele de vedere optice alimentează temerile sale, emoțiile sale și potențialitățile de acțiune ale victimei (simulăm emoțiile și potențialul de acțiune al victimei). ***Atenția este orientată pe focalizarea diegetică a interesului* (*concern*) mai degrabă decât pe focalizările optice ale planurilor filmului**” (Grodal 2009:193). „Capacitatea de a vedea filmele este legată de abilitatea de a modela și simula pe sine văzuți din afară. Ne experimentăm ca o esență interioară și ca un corp văzut din observare la persoana III.” (Tomasello 1999 apud Grodal 2009:193). Expresii lingvistice de genul *Mă urăsc* (*I hate myself*) în care avem un eu cu sentimente de sine și unul obiect experimentator profilat pe scenă conțin această dualitate. „*În film lăsăm sentimentele de sine să dea viață personajelor iar informația audiovideo este o data informativ emoțională relevantă pentru corpurile și mințile personajelor*” (Grodal 2009:193). „*Un POV poate*

să crească sau să potențeze proeminența personajului cu care empatizăm, dar simulările sunt bazate pe evaluări globale care pot sau nu să coincidă cu punctul de vedere optic. Un personaj care simte rușine formează sentimentul (derivat din; influențat de) pe baza înțelegerii de sine din perspectiva altora (o modelare de tip TOM) pe care noi ca și spectatori simțim în locul personajului" (Grodal 2009:195). La cinema simularea celorlalți nu intră în conflict cu interesele noastre empirice.

Experimentăm ficțiunea vizuală dintr-o poziție imersată. (Milner și Goodale, 1996 apud Grodal 2009:194). Două căi de procesare a informației perceptuale. O cale dorsală, nonconștientă, care controlează execuția motorie. O altă cale, cea ventrală, ajută la planificare, alegere, orientarea generală și motivație. „*Experiența conștientă de acest tip este noncorporalizată și mai abstractă și este dislocată de aspectele practice ale interacțiunii. Este mai aproape de experiența filmului*." „Emoțiile rezultate din simularea personajului pot fi transformate în sentimente centrate pe privitor cum ar fi mila atunci când simularea personajului nu mai e posibilă." (Grodal 2009:195).

Gândurile ca și simulări

"*Conținutul gândurilor consistă în simulări tacite ale proceselor perceptuale, emoționale și enactive*. Înțelegerea se bazează pe reactivări, simulări ale experiențelor chiar dacă acestea sunt indicate verbal. Nu se poate trasa o limită clară între percepție și cogniție. *Percepția este cogniție iar cogniția de nivel înalt se bazează pe forme simple de cogniție perceptuală și motorie*" (Grodal 2009:196). „Reacțiile emoționale și cognitive sunt legate de proeminență, de modul în care proeminența (vizuală) are impact direct asupra relevanței cognitive și emoționale ale unei experiențe date." (Grodal 2009:196). „*Conținutul semantic consistă în percepte care sunt simulate sau reluate (rerun) în creier*" (Damasio și Damasio 1993 apud Grodal 2009:196). A înțelege înseamnă a simula. „Simularea vizuală este activată deși nu direct accesibilă conștiinței. Semantica este enciclopedică. Aspecte senzorii și motorii ale cuvântului sunt activate (de exemplu când spun *o cană*). Înțelegerea cuvântului depinde de o simulare vizuală deși ea nu este conștientă. Operațiile superioare ale vieții mentale sunt bazate pe simulări abstracte ale unor scheme primitive (de exemplul „mișcarea dea lungul unei căi" sau „confruntarea cu un obstacol"). *Când vedem pe cineva apucând un obiect simulăm sau activăm o parte din procesul de apucare, prindere a unui obiect; înțelegerea este bazată pe simularea actului în cortexul premotor*" (Gallese 1998 apud Grodal 2009:197).

"A simți emoția pe care o are cineva exterior nouă implică un răspuns fizic și o apreciere cognitiv-motorie a emoției date. Mecanismul implicat în înțelegerea propriei persoane servește și la înțelegerea altora în sensul că mintea și corpul simulează aspecte cheie ale situației date. A înțelege reacția femeii victimă din *The Shining* (Kubrick 1980) se face prin imersiune și simularea tendințelor sale de acțiune (suntem îndemnați să simulăm tendințele sale de acțiune) (Frijda 1986)." (Grodal 2009:197).

Empatia și Simpatia

Empatia descrie o simulare ale altor entități agent. **Simpatia** apare atunci când „spectatorul este emoțional atins de soarta unei entități agent (admirație sau milă); tendințe de acțiune direcționate către entitatea agent. Cele două însă se suprapun. Dacă o situație va induce simpatie sau empatie depinde de potențialul de eliberare prin acțiune. Emoțiile empatetice sunt indicate prin acțiuni și emoții intradiegetice." (Grodal 2009:199-200)

Elemente care influențează **gradul de imersiune**:

- gradul de proeminență în reprezentare (*close-up* /vs/ distanța de filmare, cadrare) ("*the higher the resolution, the higher the salience*") (Grodal 2009:201).
- Consecințele viitoare potențiale ale situației date (protensii); importanța chestiunii în dezbatere

- Relația dintre grijile și structura de valori și cele ale protagonistului (mai greu de empatizat sau de simulat personajul din *A Clockwork Orange* (Kubrick 1971). Dar sistemul de valori nu este coerent. Prezentări proeminente pot influența o structură valorică personală temporar sau definitiv.
- Structura valorică a filmului și filtre emoționale precum râsul

”Cazuri prototip de interrelaționare cu filmul : observație distantă, imersiune și simulare; simulare invadatoare – în care spectatorul simulează experiențele nonnarative - și interacțiune – în care spectatorul interacționează cu protagonistul ca în jocurile video sau prin adresarea la cameră” (Grodal 2009:203).

D.7.10. Obiectivitatea emoțiilor și etichetarea cognitivă a unei stări de excitație – NU

Intersubiectivitatea reprezentărilor mentale se bazează pe presupunerea că toată lumea are același sistem de percepție și că este posibil să comunici despre aceste fenomene mentale fără dificultăți serioase. „*Anumite percepții provoacă schimbări fiziologice care generează conștiința unei excitații fiziologice, dar interpretarea și etichetarea consecventă a excitatiei este un proces cognitiv bazat pe interpretarea unei situatii date* (Grodal 1997:97).”

Teoria lui Stanley Schachter de re-etichetare. „Afectele și emoțiile se manifestă ca și intensități psihosomatice. Aceste intensități sau nivele de excitație sunt experimentate cu valoarea lor hedonistică (plăcut – neplăcut) cu ajutorul unei etichetări și evaluari cognitive. *Baza fiziologică a emoțiilor și afectelor este relativ non specifică și își dobândește specificarea prin analiza cognitivă a contextului de excitație*.” (vezi deasemenea Schachter, 1971; Gross 1987:433 sq; Izard 1991:35 sq, apud Grodal 1997:97). „Aceeași excitație fiziologică poate să aibe etichete diferite în diferite contexte. Subiecți injectați cu adrenalină au catalogat excitația ca furie în anumite contexte și alții, în alte contexte, ca euforie. Un set de emoții și afecte formează modele-mentale care pot specifica un set mai mic de stări de excitație psiho-fiziologice” (Grodal 1997:98). „Analiza cognitivă și etichetarea sunt bazate pe inputuri din lumea intersubiectivă.” (Churchland 1988:76 sq, apud Grodal 1997:98). „*Cunoașterea despre sine nu vine din introspecție ci este o expresie a unei teoretizări (raționalizări) despre rațiuni, motive și perceptii atunci când ipotezele produse sunt bazate pe mărturii externe disponibile publicului în general.* Astfel nu există o diferență între a decide ce emoții vor fi generate de o scenă de film la agenți și / sau spectator și a decide alte strategii de percepție și cogniție în film. De exemplu văzând un film despre un masochist ale cărui suferințe sunt etichetate ca plăcere putem să reconstruim parțial modelele mentale și procesul de etichetare al filmului și să experimentăm emoțiile protagonistului prin identificare empatică. *Etichetarea cognitivă a excitației este un proces mental obiectiv și intersubiectiv*” (Grodal 1997:99). „*Absența unei interpelări emoționale la vizionarea unui film va cauza absența motivației pentru o identificare cognitivă iar absența unei interpelări cognitive va cauza absența unei reprezentări empatice. Variațiile de preferințe cognitive sunt legate de preferințele emoționale. Etichetarea cognitivă a unei excitații este determinată de context și pentru a face această interpretare utilizăm scheme în care aspectele cognitive sunt fuzionate cu cele afective”* (Grodal 1997:99). „Intensitatea și natura acestei simulări empatice sunt dependente de focalizarea reprezentării. Empatia presupune o ipoteză dominantă, un subiect care ancorează identificarea. O narațiune poate să fie un tip de experiență emoțională și cognitivă dacă ne identificăm cu un actant sau cu altul; cu victima sau cu călăul. Putem să facem treceri de la o identificare la alta, dar nu le putem activa în simultan și nu cu aceeași intensitate.” (Grodal 1997:100).

D.7.11. Telic /vs/ paratelic – NU

Teorii ale homeostasis. „Narațiunea pornește de la un dezechilibru. Descrierea psihologic motivațională a secvențelor narative ca și mișcări de la dezechilibru la echilibru sunt teorii ale

homeostazei. Spectatorii, în empatie cu subiecții actanți, vor încerca să mențină un nivel de bază de tensiune astfel încât absențele (*lacks*) vor fi înregistrate ca nivele ridicate de excitație, hedonistic trăite ca și non placere. Acest nivel înalt de excitație va genera așteptări de mecanisme simbolice de reducere a excitației. Dar tensiunea narativă și excitația nu sunt mereu trăite hedonistic ca și non-placere căci, în aceasta logică tensiunea narativă și excitația ar fi mereu hedonistic evaluate ca non-placere și numai finalul și reducerea tensiunii din rezolvarea intrigii ar fi evaluate ca și plăcute – ceea ce nu se potrivește cu ceea ce resimt spectatorii.” (Grodal 1997:101).

2 sisteme motivaționale:

(a) un sistem ***telic*** (ce caută o țintă, destinație, finalitate sau un telos) ce corespunde celui care tinde spre reducerea tensiunii (*tensiune ori excitație înaltă = neplăcut* /vs/ tensiune slabă = plăcut) și

(b) sistemul ***paratelic***, orientat către mijloacele în care *excitația înaltă e cea plăcută* și cea slabă este neplăcută – ca în activitățile de gen sportiv: jogging (după Apter, 1982 și Evans, 1989) (Grodal 1997:101).

”Controlul de aplicare a celor două sisteme este o procedură de etichetare cognitivă. O excitație generată de pericol este controlată de sistemul telic pentru a reduce excitația și de sistemul paratelic pentru a ridica excitația – care servește la susținerea activității motorii. În *același timp sistemele sunt antagoniste și cooperante.* Excitația joasa va fi etichetată – telic – ca și relaxare și - paratelic - ca plictiseală. Excitația înaltă va fi etichetată paratelic ca plăcere și telic ca și temere. Acest mecanism este descris de **teoria de revers** căci o stare etichetată de o manieră poate fi re-etichetată în opusul sau. Mecanismul de re-etichetare servește la a ține sistemul între anumite limite. O excitație prea mare devine temere și o sub excitație de relaxare devine plictiseală.” (Grodal 1997:101).

Ficțiunea de comedie. Anumite genuri ficționale și divertismente – **umorul** sau **comedia** – au un caracter non teleologic, non-narativ și doar produc un grad ridicat de stimulare. „*Spectatorul este confruntat cu elemente care ridică și care reduc stimularea iar etichetarea ca neplăcere constant este inversată în plăcere și invers. Situații care provoacă jena sunt constant transformate în râs. Râsul reduce stimularea telică simpatetică și produce o stimulare parasimpatică ca în expresiile de genul “a muri de râs”*. Dorim situații comice, jenante, care generează relaxare telică, motorie, dar generează o excitație suplimentară.” (Grodal 1997:102).

Ficțiunea narativă produce deasemenea o stimulare paratelică. „Efectul global al ficțiunii de *suspense* este de a creea relaxare și așteptările sunt pentru un deznodământ care să reducă tensiunea însă, pe perioade mai mari de timp, secvența ridică gradul de stimulare, excitație, paratelică și suspense. Re-etichetăm prin recadrare parte din consumul de ficțiune – excitația produsă - ca și o plăcere paratelică de tip ficțiune, ipoteză sau joc. „

“*Atunci când acceptăm să vizionăm ficțiunea vizuală acceptăm un set de reguli de experiență și stabilim o persona-spectator, un model mental al privitorului ca spectator de ficțiune și acest model de privitor, această persona, simte suspense, fericire, temere și tristete ca și cum ar fi martorul unor fenomene similare din lumea non-fictivă. În narațiuni simple subiectul-actant și spectatorul-persona sunt amestecate iar forme narative mai complicate au o varietate de distanțe între persona-spectator și actanți. Toate formele de identificare și empatie sunt simulări ipotetice de tipuri de experiențe non-ficționale*” (Grodal 1997:103).

D.7.12. Modelul mental al umanității, actul voluntar, conștiința – NU

Actanții non-umani *definesc umanitatea prin lipsa unor trăsături*. „Deseori determinarea umanității se face substractiv: trăsăturile esențiale umane sunt evocate prin descrierea unor actanți care arată ca niște oameni, dar sunt non-umani, care rețin anumite trăsături, dar care totuși nu au anumite trăsături „esențiale” umane. Figuri tipice pentru această categorie pot fi enumerate: *clovnul și monstrul precum și roboți și psihopați.* Teme de genul conștiința, empatia, emoțiile, etica, intenționalitatea, flexibilitatea și liber arbitrul se întrepătrund cu tema dominantă a umanității. Două

tipuri de non-umanitate ies în evidență: *sub-umanitatea negativă și trăsăturile non-umane care sunt asociate cu superumanul (evaluat ca pozitiv, negativ sau complex*). *Gradul de umanitate ia forma unei ipoteze interpretative bazate pe semne expresive și pe interpretarea comportamentului. Semnele expresive și comportamentul se încadrează într-un model mental al umanității.*” (Grodal 1997:107).

”Modelul general și holistic al umanității este central pentru experiența cognitiv-emoțională a ficțiunii vizuale. Experimentăm formarea generală a corpului protagonistului în spațiu și importanța tonului hedonistic (plăcere sau durere) ca motivatori pentru configurarea corp-minte. Analizăm gradul de umanitate al unei entități în funcție de cum demonstrează flexibilitate, empatie și emoții, conștiință și comportament intențional, orientat către un scop. Absența sau prezența acestor trăsături dă sentimentul de familiarite sau non-familiaritate.” (Grodal 1997:281)

Câteva axe de trăsături non-uman /vs/ uman:

- Automatism și schematism /vs/ flexibilitate care produce un impact emotional.
- Comportament cauzal /vs/ comportament teleologic, intențional și voluntar.
- Non-emotivitate /vs/ emotivitate și empatie.
- Disocierea comportamentului de ceea ce intenționează mintea sau autonomizarea unui comportament (fragmentarea mentală). (Grodal 1997:110).

Trăsături ale modelului de sine – **modelul holistic al individului uman** (Grodal 1997:111 sq). „Creaturile simple, bazate pe mecanisme de stimulus-răspuns, nu au o reprezentare a lumii. *În evoluție apare o reprezentare obiect-centrate a lumii fizice legată de controlul comportamentului*; viziunea umană construiește *o hartă mentală a contextului ca o reprezentare obiectivă a unui spațiu ce există independent de privitor (și de un punct de vedere egocentric)*. Mișcarea este reprezentată, simulată în reprezentarea mentală a spațiului în același „limbaj” ca și reprezentarea obiectivă a spațiului; precum si corpul privitorului este reprezentat în harta cognitivă, obiectivă.” (Grodal 1997:113). Johnson-Laird (1988:356) notează despre caracteristicile conștiintei că:

1. este un sistem operațional superior care utilizează scripturi (de genul descrise de Shank and Abelson, 1977), adică o narațiune sau un sumar al unei secvențe de acte destinate controlului comportamentelor.
2. putem observa cum creierul își face un model al său (care e mai simplu decât creierul și a cărui funcție este de a îmbunătăți calitatea actelor performate).

”Modelele mentale sunt fenomenologice și reprezintă un spațiu exterior (cu agenți și obiecte în el) ale căror materiale de bază sunt percepțiile care au o formă de stocare ca și un “film” de rezoluție joasă.” (Grodal 1997:114). „Modelele mentale descriu modul în care acționăm în lume prin importul de trăsături din lume, utilizând aspecte ale lumii ca și instrumente.” (Grodal 1997:114). „Modelele lui Johnson-Laird sunt și reprezentări și „instrumente”. Procesarea mentală a imaginilor are loc ca o simulare a proceselor perceptuale cu obiecte externe. Abstractizarea și schematizarea, extracția trăsăturilor esențiale care servesc ca modele pentru alte procese mentale. Modelul de sine are elemente interioare și elemente exterioare obținute din observarea din exterior a altora (prin imitație; individul utilizează percepțiile sale ale altor persoane ca și modele scheme). De exemplu, văzând pe cineva patinând pe gheață inventăm un script al patinatului, posibil ca un film interior de rezoluție extrem de joasă, care poate funcționa ca un *master program*. Programul e utilizat pentru a înțelege și pentru a memora comportamentul „a patina” și servește și ca program ori schemă operațională pentru noi dacă dorim să patinăm. Gândirea abstractă s-a dezvoltat din scripturi concrete de acte și scene care au suferit un proces de extracție de trăsături „esențiale” care au putut fi utilizate ca modele pentru alte procese mentale ; gândirea figurativă și metaforică (care utilizează modele mentale ale fenomenelor din lumea concretă exterioară și le aplică altor domenii).” (Grodal 1997:115). Grodal consideră că există „scripturi cu percepții ca atunci când imaginile sunt rotite mental ; procesele mentale ale imaginilor au loc ca și simulări ale proceselor perceptuale cu și aplicate unor obiecte externe (și putem efectua acte de percepție ipotetică, adica imaginație).” (Grodal 1997:115).

Eșecul filmului *Lady in the Lake* al lui Montgomery (1947) care a fost filmat în exlusivitate cu o cameră subiectivă este relevant. „Filmul a creat un sentiment de alienare pentru că nu are un model obiectiv pe care să poți ancora afecte (*feelings*) de identificare și nu există senzații corporale pe care să poți ancora modelul obiectiv al sinelui. *Modelul vizual al sinelui este o condiție de control al sistemului motor cu ajutorul unor modele non-egocentrice, obiective ale spatiului ce cer proiecția sinelui în aceste hărți cognitive*" (Grodal 1997:115-6). „*Creierul nu are experiența mișcărilor sacadate sau întoarcerile bruște ale capului : creierul normalizează și creează continuitate din discontinuitatea input.* Stările subiective sunt intense și saturate, dar non-familiare și stranii comparate cu conștiința de sine." (Grodal 1997:115). „*Filmul narativ în particular e legat de modele mentale mai înalte care reglează gândirea și acțiunea și care modelează „subiectul" într-un spațiu obiectiv*" (Grodal 1997:115) „(Deci teoriile lui Metz și Baudry – post lacaniene – legate de mecanismul visului ori de identificarea primară a spectatorului ori legate de fascinația narcisiacă cu imaginea-în-oglindă a sinelui nu sunt probate de perspectiva cognitivă.) *Creierul construiește modele obiective, non-egocentrice și coordonate spațiale care cer o proiecție a sinelui în aceste hărți cognitive*. (O nevoie înnăscută de a se modela pe sine pe imaginea altor membrii ai aceleiași specii). Acest control este legat de structuri emoționale. Damasio (1994) descrie sub titlul de ipoteză construcția în zona somato-senzorie a creierului a unei imagini asupra stării actuale a corpului care este preluată de zonele pre-frontale care vor stabili afectiv și cognitiv situații prezente și ipotetice ce implică persoana. *Modelul vizual al sinelui ca un obiect în spațiu este echipat cu o serie de scheme de funcții dinamice utilizate pentru simularea mentală a actelor motorii și mentale și a actelor de percepție; simulările pot servi la planificarea actelor concrete sau ca instrumente pentru o "gândire abstractă*"" (Grodal 1997:116).

Actul voluntar. „*Care este simțit ca fiind unul dintre mai multe acte posibile*. Actele alternative și "scripturile" mentale sunt prezente la marginea conștiinței sau sunt simțite ca existând ca o opțiune. În identificarea noastră cu agenții din ficțiune este suficient să simțim că o situație dată și un comportament dat au opțiuni alternative (înainte de activarea mecanismelor voluntar-telice). *Diferența dintre actele voluntare și cele involuntare este dată de forța de procesare. Astfel conștiința poate fi caracterizată ca o forță în percepție și în simularea programelor de acte, care, implicit, fac actele alternative posibile*" (Grodal 1997:116-7). „În identificarea cu agenții ficțiunii este suficient să simțim că o situație dată și un comportament dat au opțiuni alternative pentru a activa mecanisme voluntar-telice și de a avea experiența caracterului voluntar al lor. În actele voluntare finalitatea are o relativă autonomie față de mijloace (iar mijloacele pot fi mai multe posibile). Scopul, telosul, poate fi reprezentat ca fiind fix, ca fiind o constantă mentală. *Complexitatea sistemului operațional voluntar teleologic face ca el să fie simțit ca o trăsătură umană definitorie încărcată cu emoții*." (Grodal 1997:116). „Modelele teleologice și voluntare sunt fundamentale pentru schemele narative pentru că ele sunt bazate pe modelele mentale cotidiene" (Grodal 1997:117).

• **Modele narative *push***. „*Atenția, voința sau tensiunea musculară sunt vectori direcționați înainte* către un viitor deschis, indecis încă. Un anume punct în timp dintr-o secvență narativă deschide un set de acte și consecințe viitoare. Această descriere a narațiunii atrage atenția asupra aspectului paratelic al narațiunii." (Grodal 1997:118). „*O narațiune poate să accentueze procesele de alegeri sau o nesfârșită formare de ipoteze* (Barthes : codul hermeneutic, 1972 b) – semnificanții și dovezile sunt subdeterminate iar obținerea unui singur rezultat este amânată permanent - ; atenția este îndreptată către construcția unui text paratelic ocupat de procesele de construcție. Aspectele de orientare către o finalitate și un proces dispar în favoarea unui mod liric de construcție de intensități perceptuale și rețele de similarități și asociații saturate. Formarea de ipoteze poate fi redusă în alte tipuri de narațiuni unde finalitatea și scopul sunt încă de la început prezente." (Grodal 1997:120).

• **Modele narative *pull***. „O altă manieră de a descrie activitățile subiectului și procesul narativ este reprezentat de modelul în care *finalitățile, scopurile și motivatiile sunt conceptualizate ca și stări preferate exterior-viitoare*. De exemplu, la Greimas (1966). Cauzalitatea teleologică poate fi descrisă ca o textualizare a proceselor psihologice de motivare teleologică în care

reprezentarea mentală a finalității (scenariul final de plenitudine, posedarea informației, cunoașterii, banii, gratificarea sexuală, securitatea etc) înlocuiesc cauzalitatea de tip stimul; o formă de punere în evidență a aspectului telic al procesului.” (Grodal 1997:118).

Fig 5.1 (Grodal 1997:119) *indică tocmai „relaționarea dintre procesele direcționate de asteptări, formare de ipoteze, motivație și formare de scopuri și influența finalităților revers direcționate care odată stabilite sunt simțite ca și determinanți cauzali al narațiunii și a actanților*.” (Grodal 1997:118).

”Important pentru experiența noastră a comportamentelor și scenariilor este faptul că sunt legate de tipuri non-conștiente, autonome de reacții (legate de mecanisme ritmic repetitive) sau de comportamente conștiente, voluntare, scop-direcționate și telice. *Cântecele și anumite comportamente emoționale sunt legate de reacții autonome iar narațiunile canonice sunt legate de comportamente telice*.” (Grodal 1997:281)

Procesele voluntare și intenționale, sentimentul realității și cel al irealității

”Procesele voluntare, intenționale, teleologice sunt principalele modele și proceduri de legare a subiectului care acționează, gândește și se află într-o relație intențională cu o lume de obiecte; aceste procese și modele constituie obiectivitatea lumii, existența sa ca un scop pentru manipularea cognitivă sau fizică. *În filme simularea și reprezentarea proceselor voluntare, intenționale și telice este corelată cu sentimentul realității. Procedurile care reduc reprezentarea și simularea acestor procese vor duce la simțămîntul că ceea ce e experimentat aparține unei lumi mentale “ireale*”.” (Grodal 1997:120). „*Modelul de sine definește sinele ca un obiect în spațiu iar sentimentul de conștiință și de identitate conștientă sunt legate de empatia cu acest model și cu funcțiile sale; cum ar fi actele voluntare și gândirea voluntară. Același proces se aplică și identificării noastre cu actanții*. Blocarea capacității lor pentru acte voluntare și gândire voluntară este experimentată de spectator cu un sentiment de alienare, stranietate și irealitate.” (Grodal 1997:120-1).

Experiența *live news* /vs/ *news*.

”Când vedem live news construim mental o lume deschisă în care viitorul poate fi simulat prin ipoteze și acte viitoare. Când vedem casete video ale unor news construcția mentală a eventului înregistrat e diferită căci evocă un sentiment mai melodramatic al trecutului, definitiv, cauzalitatea și non-familiaritatea. în acest context nu mai putem mobiliza o simulare a posibilităților voluntare de interferență, schimbare și indecizie.” (Grodal 1997:121). „Blocarea aspectului de liber arbitru și de indecizie a viitorului se poate face prin indicarea concluziei mai întâi sau prin mărcile lingvistice ale trecutului în vocea-over a actantului. Pe de altă parte, experiența liberului arbitru poate da o plăcere paratelică fiind un scop în sine; de exemplu în narațiunile indecise și sub-determinate. Dar și abandonarea liberului arbitru poate fi evaluată pozitiv; în mod special în legatură cu reprezentările integrării sociale, cum a fi în muzical și “filme de dans”. Muzicalul este deseori bazat pe integrarea voinței individuale în scheme sociale ritualizate de tipul comportamentelor motorii regulate de scheme muzicale (corul) sau de structuri arhetip ale uniunii sexuale. Parada este un model mental care integrează voința individuală în modele de subiecte sociale. Schemele de ceremonialuri “robotizate” construiesc un model mental al unor “forțe superioare” ce integrează telic.” (Grodal 1997:122).

D.7.13. Narațiunea ca repetiție și/sau ca o construcție activă (operații) - NU

”Experiența secvenței audiovizuale poate fi descrisă: 1/ ca o construcție telică în prezent care e *direcționată către viitor* sau 2/ un efect mental “obiectiv” produs de un input (un program de sens *construit în și privitor la trecut*).” (Grodal 1997:123). „A stabili o suită narativă (*narrative track*) înseamnă să stabilești un viitor narativ și o repetiție. O secvență produce așteptări active pentru un viitor, dar cititorul este pasiv condus de către un sistem extern de semnificanți produși în trecut. Suita narativă poate activa o experiență paratelică sau autonomică (prin aspectul repetitiv al acțiunii emițătorului) sau o experiență telică de libertate enactivă. Două aspecte sunt luate în considerare: ca

fabula (o secventa telică de acte și stări) și ca un set prefabricat de scheme și semnificanți. Mărcile enunțării sunt înscrise în text iar cititorul este cel care reconstruiește narațiunea. Cititorul va reconstrui și personaliza inputul “impersonal” prin fabricarea unor modele mentale încărcate emoțional (și numai în condiții speciale celălalt va obține o atenție focalizată ca o voce-over exterioară.” (Grodal 1997:124)

”“**Eu” din discursul liric** e mai “enunțat”, dar nu e un colocvial “eu” și nu este direcționat către un obiect.” (Grodal 1997:125). „Existența unui emițător al filmului nu este esențial pentru discursul cinematografic. Discursul input cinematografic e construit sau telic și deschis sau e construit ca și ceva deja umplut cu o suită de semnificanți “morți”.” (Grodal 1997:125). „**Vocea *over* în film** permite să fixezi experiența timpului enunțării ca diferită de timpul prezentat în narațiunea vizuală. Vocea indică și fixează un sentiment de distanță temporală față de imagini. O parte din calitățile telice ale narațiunii sunt pierdute și imaginile devin mai “moarte” și mai saturate.

Filmul este comparabil cu limbajul ca “mimesis activ” ; o reconstrucție a secvențelor vizuale și auditive. Prin identificarea cognitivă și afectivă *parțială* cu filmul avem sentimentul de a construi rolul și limbajul altora ca atunci când avem un nou rol și un comportament social nou de îndeplinit (avem sentimentul că “interpretăm” un rol).” (Grodal 1997:126). „*Prin identificare cognitivă și afectivă completă sentimentul de exterioritate a schemelor și de repetiție a schemelor dispare iar reproducerea este experimentată ca și telică și voluntară și având loc în progresia temporală; un acum care se îndreaptă spre viitor*. Parodiile permit ca schemele să iasă din nou la suprafață. Viziunea este mai apropiată de spațiul exterior iar sunetul este mai important pentru a da imaginilor calități telice sau paratelice. Deși identificarea cu actele este procedura principală ca o “pistă” (o pistă sonoră sau vizuală) să devină “live”, filmul se sprijină substanțial pe dialog și muzică pentru a construi o experiență “live”.” (Grodal 1997:126-7)

3 moduri de experiență a pistei audiovizuale:

1/ *ca **o secvență stranie de repetiție și trecut** cu care privitorul nu are o identificare telică, voluntară sau empatică* (prin “mutilarea” filmului proiecție și indicarea caracterului sau de peliculă – Bergman în *Persona* - ; secvențe alb și negru) (sau prin incapacitatea cognitivă și afectivă a spectatorului de a face o reconstrucție activă telic-voluntară a filmului proiecție care e simțit ca o experiență trecută și mecanică) (Grodal 1997:127)

2/ *pista audiovizuală este reprodusă într-un **“acum” dinamic-paratelic și autonom***; comparabil cu cântatul unui cântec și indentificarea cu ritmul unei repetitii dinamice (spectatorul nu simulează viitoarele situații ale pistei; filme muzicale și scene de cor)

3/ ***pista audiovizuală este reconstruită cu strategii telice, voluntare, cognitive și afective*** (o secvență de situații cu finalitate deschisă (*open-undecided situations*) (Grodal 1997:128).

Spectatorul poate să activeze un mod de lectură sau altul și, de exemplu, poate activa “*patterned-unfree aspect of the fictional experience*” (de exemplu când își aduce aminte că “asta-i doar o poveste” sau “știu ca o așa poveste se va sfârși fericit”. (Grodal 1997:128).

D.7.14. Subiectivitatea

”**Subiectivitatea** e legată de restricții și delimitări de vedere și acestea declanșează o potențare emoțională care dă sentimentul de subiectivitate. *Subiectivitatea este legată de constrângerea actelor voluntare*.” (Grodal 1997:280). „În ficțiunea vizuală *utilizarea schemelor narative subiective de genul intenție și voință produce o experiență de obiectivitate* iar *utilizarea unor scheme cauzal-obiective produce experiența subiectivității legată de activarea rețelelor de asociații intense și saturate*. În cazul narațiunilor obiective simțurile sunt transparente și funcționează ca și instrumente pentru preferința mentală de a percepe lumea distală obiectuală iar în cazul secvențelor subiective ele sunt legate de cauzalități, de procese autonome situate dincolo de controlul uman care, astfel, generează o experiență subiectivă, proximală.” (Grodal 1997:129).

”Fenomenele conștiinței au loc în mintea umană. *Locația unei experiențe ca și exterioare sau interioare este dependentă de evaluarea cognitivă a creierului care experiementează rezultatul ca o*

focalizare a atenției (acest lucru există în lume /vs/ acest lucru există în mintea mea) și ca o calitate simțită. O schemă narativă dată poate schimba evaluarea și tonalitatea simțită a unui fenomen experimentat. De exemplu, mișcarea la ralanti în care aceleași imagini sunt relocate dintr-un spațiu exterior într-unul interior asociat unui schimb de ton emoțional.”"”O proiecție sau o introiecție (*projection* și *introjection*). O proiecție: ceea ce credem că e o halucinație și e realitate. O introiecție: când vedem în *film noir* străzile ude și considerăm că nu sunt “reale” ci reprezintă stări mentale. *Calitățile pot fi experimentate ca aparținând obiectului sau ca fiind activate de subiect*.” (Grodal 1997:130). Exemplu : „mărul are un gust bun” are loc prin proiecția calității pe care o experimentează subiectiv cel care gustă mărul.

Modul de reprezentare activ si pasiv. „*Experiențe subiective și senzații pot fi – cu uzul unor scheme narative – proiectate pe lumea obiectuală iar fenomene obiective pot fi – cu uzul unor scheme narative pasive – refocalizate, introiectate (introjected) și pot fi experimentate în forma lor subiectivă ca și calități (intensități, saturații și emotivități) ale cuplului corp-minte*” (Grodal 1997:132). Un caz particular apare când un obiect din ficțiunea vizuală poate fi etichetat ca un obiect real și atunci actualizează relații enactive. Dar imaginea poate fi etichetată ca și memorie, vis sau *picture of a dead person* și atunci actualizează relații perceptuale. Exemplul film: *Fragii sălbatici* (Ingmar Bergman, 1958) : indicii ambigui de status de realitate dau naștere la disonanță cognitivă și afect.” *Trăsătura cognitivă a unei imagini ca având originea în interior sau în exterior este etichetată cu ajutorul unui simțămînt de realitate sau non realitate*” (Jackendoff 1987). „Experiența subiectivă posedă numai simțăminte intense și saturate, dar nu și tense. Creierul reprezintă această condiție de status de realitate ca o calitate simțită (*feeling). Ficțiunile se joacă cu statusul de realitate al imaginilor pentru a produce simțăminte*.” (Grodal 1997:132)

Visul și caracteristicile sale indică o sinteză mentală incompletă a unui material eterogen (Grodal 1997:133). Prin lipsa controlului în procesarea din vis aspectele subiective ale procesării mentale devin vizibile. Conștiința normală apare ca obiect relaționată și distală. Asociațiile pe care le face mintea sunt legate fenomenal de lumea obiectală. „*Subiectivitatea e creată de distorsiunea secvenței narative sau de distorsiuni perceptive.* Lumina deviantă, sub sau supra expunerea ori culori și lumină fluctuantă sunt părți ale reprezentării subiectivitățiii. Focalizarea de cameră deviantă ori măști sau tăieturi de montaj subliniază condițiile de percepție și punct de vedere. Deviațiile sunt înțelese ca și devieri de la o percepție normală a lumii exterioare. *Deformările narațiunii canonice duc la o subiectivitate simțită*. (Obiectivitatea simțită și distalitatea în ficțiunea vizuală depind de abilitatea privitorului de a produce modele mentale ale ceea ce e văzut în relație cu o schemă persoană-act-timp-spațiu non ambigue, coerentă și teleologică ca și în narațiunea canonică.” (Grodal 1997:135)). „Absența unei calități teleologice este un indicator de nonrealitate (ca în mișcarea cu încetinitorul care evocă sentimente de non realitate și o stare de vis sau de subiectivitate). *Necesitatea de a găsi înțeles în fenomene după scheme mentale cum ar fi scopul, telos sau cauzalitatea sunt trăsături înscrise în minte*” (Grodal 1997:136). „În stări subiective și de vis construcția de sens e orientată spre aspectul paratelic și proces prin dispariția controlului de nivel ridicat al voinței, atenției și intenției iar construcţia de sens este realizată de scheme automate de nivel jos” (Grodal 1997:136).

Secventa din *Fragii sălbatici* [3:45-8:12] prin distorsionarea percepției, timpului, spatiului, obiecte și acte generează aspectele saturate, subiective (Grodal 1997:138-9).

D.7.15. Percepția timpului în film - NU

Percepția timpului e formată din mai multe fenomene din care unul este “*clock time*”. „*Experiența estetică a timpului* nu este direct legată de timpul de proiecție ci de *timpul construit în timpul percepției și cogniției*. Experiența timpului este legată de percepția și schematizarea evenimentelor care au loc într-o scenă pentru a evalua viteza actelor și proceselor. Deasemenea este legată de proeminența simțită a proceselor perceptual-cognitive ale input perceptual. Şi în cele din urmă este legată de tipul activat de status de realitate.” (Grodal 1997:139 sq)

• **Experiența timpului este legată de procese cognitive care evaluează legăturile cauzale din lumea diegetică pe baza unor scheme ale "structurii timpului obiectiv" și legate de construcția fabulei (poveștii).**

"Ele sunt obținute din inferențe și cunoștințe enciclopedice și *nu au o proeminență de experiență, de durată simțită*. Cronologia fabulei e logică și nu e resimțită." (Grodal 1997:142).

• **Experiența timpului e legată de percepția și schematizarea evenimentelor care au loc într-o scenă pentru a evalua viteza actelor și proceselor**

"Avem *scheme care cartografiază viteza standard a anumitor acte și procese* (un om care aleargă, valurile care se sparg, obiectele care cad). Schemele de percepție a modului în care brațele se mișcă relativ unul față de altul la viteze naturale evocă așteptări temporale obiectiv specifice" (Humphreys and Bruce 1989:103 sq) (Grodal 1997:143). „Putem comprima un act sau o scenă formată din planuri montate – cu tăieturi de montaj - care sunt mostre ale schemei unui act, unei acțiuni sau schema unei situații. *Așteptările temporale pentru acte ca închisul sau deschisul ușii, o discuție, a pleca etc nu sunt precise, nu definesc "lungimea normală" a actului și atunci nu se poate măsura reducerea sau expandarea unei acțiuni*. Conștiința compresiei prin vizionarea numai a unei mostre de acțiune – de exemplu din urcatul scărilor – este difuză. *A comprima – prin elipsă – schema de act este simțit ca mai natural decât dacă comprimi secvența perceptuală*. Mișcarea la ralanti, viteza mare, *dissolves* și *jump-cut* sunt simțite ca modificări ale *spațiului timp perceptual*. *Compresia timp-spatiu perceptual e simțit ca intens sau saturat sau, altfel spus, modificarea timpului spațiului obiectiv e resimțită ca exprimând aspecte subiective și de simțire ale experienței*." (Grodal 1997:143). „La nivelul unei scene timpul e legat de 2 dimensiuni: una corelată cu *schema act-situație* (tempo) și o alta cu *schema timp-spatiu perceptual* (calitate modală). Compresia perceptuală a unei plante care crește (în realitatea în ore) în câteva secunde de proiectie este o compresie perceptuală." (Grodal 1997:145). „Pentru a descrie calitățile simțite și expresive ale duratei trebuie să facem o distincție între *timp perceptual* și *timp al act-situatie* și a modului în care sunt relaționate (calități psihomimetice)." (Grodal 1997:145).

• **Experiența timpului e legată de așteptările valorizate ale rezultatului așteptat al evenimentului din lumea diegetică.**

"Parte din tensionarea așteptării este resimțită ca temporalitate. *Timpul se lungește când așteptăm o ieșire din situație și e mai rapid când e un climax fericit.* ("*Arousal experienced as tense will expand experienced time*")." (Grodal 1997:146). „Conținutul scenei, afectele pe care le provoacă influențează evaluarea temporală (ale timpului resimțit). *Umplerea în memorie a importanței afective a unei scene prin eticheta de "lungime temporală" este un mecanism uman*" (Grodal 1997:147). Experiența vitezei și ritmului în film va fi influențată de sarcina emoțională a secvențelor.

Experiența timpului e legată de proeminența simțită a proceselor perceptual-cognitive ale input perceptual.

"Timpul experimentat în fața unei reprezentări complexe e mai scurtat, mai scurt resimțit." (Grodal 1997:147).

• **Experiența timpului e legată de forma proceselor narative. Proces narativ secvențial (telic, paratelic sau autonomic-ritmic) /vs/ forma asociativă. În forma procesului este luată în considerare frecvența și locația subiectivă a experienței (internă sau externă) ceea ce produce un aspect modal al timpului**. (Grodal 1997:148-9)

"Ritmul, ca forma cea mai importantă de reprezentare a unei activități non-telice, non direcționată către obiect, este cea care indică secvența internă și ceasul interior corp-minte (nu un obiect extern). Conștiința corporalizată se exprimă pe sine prin repetiția aceluiași în timp și se extinde în timp fără un scop exterior. Ritmul manifestă pura cauzalitate în desfășurarea paratelică a subiectului în lume în loc de a manifesta o tendință teleologică a subiectului către lume." (Grodal 1997:149).

"Fenomenele ritmice și repetitive sunt experimentate ca expresive, caracterizând sursa activității mai degrabă decât scopul sau ținta ei." (Grodal 1997:150). „*Aspectul non telic e resimțit*

ca având o calitate mai atemporală caracteristică fenomenelor repetitive și ritmice. Dansul e experimentat ca mai "expresiv" decât o urmărire.

Un spațiu în care nu sunt schimbări este perceput ca "atemporal"; un spațiu-timp devine atemporal în stop cadru. *Atemporalitatea indică faptul că experiența și-a pierdut localizarea non-ambiguă în spațiul exterior sau calitățile sale distale și este experimentată ca și "interior", ca și o imagine mentală* (în viața reală schimbările de focalizare a atenției reprezintă o compensare subiectivă pentru o lume obiectală care nu are schimbări)." „Relația dintre schimbare și permanență este dependentă și de formatul de cadrare: **planul general** din *The Birds* (Hitchcock) la pompa de benzină cuprinsă de flăcări de la Bodega Bay funcționează ca o abstracție atemporală – un plan general tinde să transforme un proces într-o stare dacă terenul care nu se schimbă capătă pregnanță." (Grodal 1997:150).

"Câteodată și reprezentări durative cum ar fi **secvența de montaj** unde durata devine o curgere autonomă, pasivă. Progresia temporală capătă autonomie față de locurile și participanții concreți și devine un "proces pur" (ca un proces mental). *Prin dissolves și montaj secvență episodic ancorarea mișcării pe un domeniu exterior e eliminată în favoarea une curgeri interioare acronice*." (Grodal 1997:151). „Anumite lanțuri de evenimente pot fi experimentate ca în lumea exterioară (narațiunea canonică) sau ca reprezentări simbolice ale unor evenimente mentale (în scheme narative paratelice și autonome). Este o caracterizare din punctul de vedere al statutului de realitate al fenomenului. *Schimbarea statutului de realitate (configuratii unice în spațiu-timp sau configurații care ilustrează o schemă supraindividuală în care experiența temporală tinde să fie activarea dimensiunii temporale ale domeniului în care schema este aplicată).* Dacă un act singular este o exemplificare a "condițiilor vietii umane", experiența temporală va fi legată de dimensiunile "vieții omenești", nu la dimensiunea actului ilustrativ." (Grodal 1997:151). De exemplu, stop cadrul de final e resimțit ca o schimbare de status de realitate în care situația înghețată activează un mod de experiență durativ.

- **Experiența timpului este legată de tipul activat de status de realitate**.

"Efecte de dizolvare a status de realitate al obiectelor prin efecte de lumină care fac experiența mai acronică." (Grodal 1997:152). „Deasemenea spațiul reprezentat nu mai este perceput ca un loc de acțiuni posibile ci ca un spațiu sursă de percepții iar aspectele sale lirice sau pasiv-melodramatice devin evidente" (Grodal 1997:153).

"Experiența timpului în secvențele vizuale este derivată din scheme mentale antropomorfe nu din calități perceptuale pure, desemantizate." (Grodal 1997:153)

E.1 GENURILE – moduri de producție de sens

E1.1. Ficționalizant

“A vedea un film ca un film de ficțiune înseamnă să vibrezi la ritmul evenimentelor enunțate de către un enunțător fictiv, astfel încât *să intri în fază* cu aceste evenimente și cu sistemul de valori vehiculat” (Odin 2000:64) [324].

Modul ficționalizant este *o combinatorie a operațiilor* de: diegetizare, monstrare, narativizare, narațiune, discursivizare, punere în fază, ficționalizare 1, 2, 3, construcția unui enunțător real al producției și a unui enunțător real al enunțurilor (Odin 2000:64 v si co, 23) și *intervin toate împreună*. Modul ficționalizant poate fi redus la – 1/ diegetizare, 2/ monstrare, 3/ narațiune, 4/ discursivizare, 5/ punere în fază, 6/ ficționalizare 3 (construcția unui *enunțător ficționalizant* (*fictivisant*) și a unui *enunțător fictiv* (Odin 2000:51)) și 7/ construcția unui enunțător real al enunțurilor. Modul ficționalizant presupune ca aceste 7 operații să coexiste. În modul ficționalizant *toate elementele structurii enunțiatoare lucrează în beneficiul naratorului* (co, 23). „A fi în fața filmului de ficțiune presupune acordarea unui credit de încredere unei instanțe care asumă rolul de a povesti istoria (povestea).” (Odin 2000:79)

”Pentru modul de lectură ficționalizant *trebuie să construiesc un enunțător fictiv* (adică naratorul trebuie să devină enunțătorul fictiv) *care regizează totalitatea nivelelor de producție de film* (decor, personaje, evenimente, autor, tratament)” (Odin 2000:56) [325]. ***Două procese sunt inițiale : ficționalizarea 3 și narațiunea*** (Odin 2000:69). A construi o ficțiune înseamnă, mai întâi, *să institui naratorul în enunțător fictiv*. Narațiunea presupune diegetizarea și dirijează sau ordonează nivelul monstrării. Punerea în fază conduce spectatorul să pună parametrii filmului în serviciul narațiunii și, determinându-l să vibreze în ritmul evenimentelor povestite, să adere la valorile pe care le vehiculează povestirea. Î*n ficționalizare discursivizarea naște din narațiune* (/vs/ fabula în care discursul e prealabil și narațiunea ilustrează discursul). „Ficționalizarea 3 maschează intervenția enunțătorului real (care este sursa valorilor vehiculate de către povestire), eliberează prezența spectatorului și îl poziționează într-un “altundeva” (un *ailleurs*) și facilitează astfel adeziunea la valorile vehiculate.” (Odin 2000:69). Metz : „orice film este un film de ficțiune” , „orice film este un film narativ” ; « *c’est la* » este egal cu instaurarea ficțiunii (co, 18). Naratorul este enunțătorul dominant și există un singur nivel de enunțare (co, 29). În enunțarea fictivă nu se pune întrebarea adevăr /vs/ fals, ci numai referitor la statutul enunțătorului (co, 32).

Modul ficționalizant este generat nu de subiectul filmului în sine (tematica sa), ci de tratamentul și de contextul filmului (Odin 2000:69-70) [326] . Textul de ficțiune permite sau favorizează de o manieră continuă acest proces /vs/ un text non ficțional care blochează la un nivel sau altul, de o manieră sau alta punerea în operă a procesului ficționalizant. De exemplu : comedia muzicală alternează ficționalizarea cu spectacularizarea (o experiență de conjuncție a contrariilor). „Totuși textul de ficțiune (textul care autorizează ficționalizarea) un este niciodată citit unic pe modul ficționalizant și un este niciodată numai o ficțiune.” (Odin 2000:71).

Față de **modurile energetic** și **autentic** de producție filmul ficționalizant implică o relație *ternară* ce pune în joc o cunoaștere împărtășită și un contract între actanții spațiului public (un *terț*

[324] « Mode de vibrer au rythme des evenements fictifs racontes et effet fiction genere ; voir un film comme un film de fiction, c’est vibrer au rythme des evenements enonces par un enonciateur fictif, de telle sorte que j’entre en phase avec ces evenements et avec le systeme de valeurs qu’ils vehiculent » (Odin 2000 :64).

[325] Instituer le narrateur en enonciateur fictif / la narration presupose la diegetisation et regit la monstration => la discursivisation nait de la narration.

[326] Pot sa produc enunturi de realitate despre grifoni, licorne sau fantome (lumi imaginare): este suficient sa fiu invitat sa pun intrebarea asupra creaturilor sau lumilor imaginare (Odin 2000:70). In discurusl religios ingerii, diavolul si Dumnezeu nu sunt entitati fictive.

simbolizant). Noile producții tind către o relație *duală*; un contact direct între imagini, sunete și spectator (***modul energetic***) și între actorii comunicării (***modul autentic***) precum și înscrierea indivizilor în aceeași "baie afectivă"; comunicarea face loc fuziunii. O formă de *tele-verite* (Odin 2000:167-8). Ar fi o formă de degenerescență a spațiului public constatată ca și declinul omului public și emergența omului incivil (Richard Sennet), criza instituțiilor (Jurgen Habermas), dispariția marilor povestirii de legitimare (Jean-Francois Lyotard) sau sfârșitul socialului (Jean Baudrillard).

E1.2. Documentarizant

În modul documentarizant *enunțătorul și destinatarul sunt modalizați ca reali* iar caracterul fictiv /vs/ documentar al filmului este determinat nu de caracterul, realitatea sau irealitatea evenimentelor profilmice, ci de *statutul modal atribuit enunțătorului și destinatarului* (Buckland 2000:96) (v. și Odin 1984, *Film documentaire, lecture documentarisante*) [327] . Identificarea de exemplu a unui enunțător ascuns sau absent implică acțiunea de ascundere a mărcilor enunțării în text (filmul ca *histoire*), dar faptul că receptorul refuză să accepte existența unui proces de enunțare indică o poziție mai radicală. Opoziția *historie* /vs/ *discours* este un efect al textului (mărci înscrise în enunț), dar lectura ficționalizantă /vs/ lectura documentarizantă este *un efect al poziționării cititorului ori spectatorului în fața filmului proiecție*. Este o operație exterioară filmului, o operație strict pragmatică (Buckland 2000:100). Orice mod de facere a filmului poate fi citit documentarizant. Instituția documentarizantă privilegiază acest mod de lectură prin consemne de lectură (*textual cues*). Abordarea refuză o teorie referențială a adevărului pentru un studiu al veridicității – modalitatea adevăr/realitate așa cum e ea articulată de către enunțător și receptor.

Modul documentarizant cuprinde figurativizarea, diegetizarea sau nu (construcția unui spațiu de semne sau simboluri ; un spațiu abstract sau plastic etc), narativizarea sau nu (sau monstrarea ori discursivizarea sau structurarea poetică), discursivizarea, dar și punerea în fază (punerea în fază narativă sau discursivă sau o muncă afectivă sau nici o muncă afectivă) în jurul unui proces obligatoriu : *enunțător real serios care poate fi chestionat în termeni de adevăr* (Odin 2000:135). *Modul documentarizant este un agregat de procese ce evoluează în jurul unui proces obligatoriu **: construcția unui enunțător real ce poate fi chestionat în termeni de adevăr***. Acest proces obligatoriu se identifică cu o serie de instanțe : naratorul, specialistul, cameramanul, camera etc, iar raportul cu adevărul este variabil : el poate spune adevărul sau falsul, voluntar sau nu etc. El se situează la un alt nivel de enunțare atunci când împarte enunțarea cu un enunțător fictiv (de exemplu în cazul ecranizărilor). (Odin 2000:135). O idee similară apare la Carroll în ceea ce privește obiectivitatea filmului non-ficțional ca fiind generată de respectul unui protocol științific de evaluare a afirmațiilor (Carroll 1996:231 sq) (norme de raționalizare și standarde de evidență din domeniul dat). Un film este indexat de către instanța producătoare ca fiind (non)-ficțional nu și prin simpla vizionare a filmului proiecție. Filmul este indexat ca aparținând unei categorii sau alteia (indexarea este ceea ce numește Odin consemnele de lectură). Carroll reia ideea în articolul „Fiction, non-fiction, and the Film of Presumptive Assertion: a Conceptual Analysis" din 1997 (2006 b). El consideră că structurile expresive sunt „vehicole reprezentaționale" ce pot servi unui discurs ficțional sau documentar. Pornind de la o perspectivă pragmatică el afirmă că structura reprezentațională este o ficțiune dacă „este prezentată de un emițător cu intenția fictivă ca audiența să răspundă la aceasta prin adoptarea unei poziții fictive pe baza recunoașterii intenției fictive a emițătorului ca ei să adopte această poziție interpretativă"; „o structură de semne este o ficțiune dacă implică adoptarea de către audiență a poziției fictive pe baza recunoașterii intenției fictive a autorului" (Carroll 2006 b:159-160). Spectatorii imaginează (nu cred) conținutul poveștii. El numește documentarul „film de aserție prezumtivă" unde „trebuie să întreținem conținutul

[327] Exemplul celebru este prezentarea radio a ficțiunii lui H.G.Wells, *The War of the Worlds*, în 1938 de către Orson Welles cu ajutorul unor buletine de știri radiofonice false care au fost receptate ca și buletine de știri adevărate, documentare și au provocat o panică națională (Fabe 2004:79).

propozițional al structurii relevante ca și o informație asertată (*asserted thought*)". În acest caz realizatorul filmului este angajat la adevărul sau plauzibilitatea propozițiilor pe care le exprimă filmul iar propozițiile exprimate sunt dependente de standardele de dovezi și raționalizare corespondente afirmațiilor de adevăr sau plauzibilitate avansate de către filmul în chestiune (Carroll 2006 b:162). Aceste filme sunt angajate la obiectivitate.

Pentru Sobchack, angajamentul lecturii documentarizante implică experiența etică, responsabilitatea spectatorului și sentimentul său corporal (*own body resposiveness*), adică o „recunoaștere empatetică a posibilității mele de muritor și de materialitate" (Sobchack 2004:283). Încărcătura realului este combinată cu o încărcătură etică. Incărcătura etică implică o responsabilitate, adică *responsabilitatea etică personală* a spectatorului ca entitate reală, „materială, muritoare și morală". Ecranul și spectatorul sunt etic implicați, unul în celălalt. Astfel spectatorul este interpelat de „greutatea realului" ca *responsabilitate personală a privirii a ceva (a ceea ce este reprezentat) și responsabilitatea pentru judecata acțiunii și responsabilitatea criteriilor de judecată* (Sobchack 2004:284) [328] .

Sunt *mai multe arii de manifestare în non-ficțiune*. Ele sunt identificate în funcție de diferite categorii de discursuri fiecare cu rutine metodologice specifice. A fi un *film nonficțional înseamnă să fi deschis la critica și evaluarea specifice standardelor de obiectivitate ale tipului de informație transmisă* : disciplina în chestiune și modul ei de expunere într-un cadru de dezbatere intersubiectivă [329] (Carroll 1996:232). *Astfel filmul poate să conțină și efecte estetice; arta și artisticitatea nu sunt antiteza non-ficțiunii*. Dar acuratețea nu poate fi suspendată în numele artei. Realizatorul poate utiliza dispozitive de studiu de caz: studii de cazuri tipice pentru concluzii de tip general.

Modul de expunere poate fi considerat *ideologic* (adică non-obiectiv), dar aceasta revine a spune că este un discurs cultural (Carroll 1996:234). Revine a susține că orice artefact discursiv cultural uman este subiectiv și ideologic (adică a fi definit de o manieră prea generală și, în consecință, fără o utilitate teoretică suficientă). Pe de altă parte e dificil de argumentat că orice instituție de achiziții și de diseminare de informații este necesar și de neretras ideologic marcată. Şi chiar și cercetătorii non-marxiști sunt conștienți de pericolul unei contaminări ideologice pe care o pot corecta.

Cazurile de **film de propagandă** unde o retorică este utilizată pentru persuasiunea politică (și nu numai pentru răstălmăcirea faptelor pentru scopuri polemice) (Carroll 1996:235). Dar și filmul de propagandă este subiect al evaluării procedurale propuse. Încalcă regula onestității (prezentării diverselor puncte de vedere). Chestiunile de evaluare nu sunt necesar subiective ci sunt și ele supuse unor reguli de dezbatere intersubiectivă raționale.

Comemorările unor persoane sau evenimente și **filmele autobiografice**. Pentru Carroll filmul de ficțiune face referință la lumi posibile, este „indexat" ca atare iar spectatorul abandonează chestiunea cunoașterii informațiilor din lumea posibilă reprezentată. Indexarea este constitutivă pentru identificarea faptului că filmul dat este o instanță a discursului ficțional sau a celui non-ficțional (Carroll 1996:238) [330] .

E1.3. Documentarizant – subcategorii

Revenind la abordarea lui Odin constatăm că distincția documentar /vs/ ficțiune are loc la nivelul construcției structurii enunțiative (Odin 2000:129) ; *implică elaborarea unui « enunțător*

[328] „ In this documentary restructuring of a relationship to fictional screen images, the viewer takes on and bears particular subjective responsibility for the actions marked by—and in—her or his vision: responsibility for watching the action and, as justification for watching, responsibility for judging the action and for calling into account—and consciousness—the criteria for doing so" (Sobchack 2004:284).

[329] „standards of research , argument , evidence and interpretation incorporated in the routines and practices of the different fields of knowledge production" (Carroll 1996:236)

[330] Despre filmul documentar Carrol (1996:224 sq).

real chestionabil în termeni de adevăr, un enunțător documentarizant» (Odin 2000:133). „Documentarizarea mă interpelează ca individ real iar ficționalizarea îmi propune o mediere pentru a avea acces la real fără să mă simt implicat.” (Odin 2000:133). „Documentarul interpelează spectatorul ca persoană reală – îl implică personal prin discurs – ceea produce mobilizarea apărării din partea spectatorului” (Odin 2000 :149). „Lectura documentarizantă poate fi aplicată la orice film și implică mai multe nivele de enunțare pentru același film (filmul poate fi văzut ca societatea anilor x, filmul lui Jean Renoir, limbajul cinematografic).” „Lectura documentară e o lectură indicială (interogație asupra procesului care-mi dă de văzut) ; sunt trimis la momentul actului producției sale.” (Odin 2000:128). „*Orice film devine documentar dacă aparatul de filmat, camera, se identifică cu un enunțător real”* (co, 29).

Pentru Odin, în cazul documentarului nu mai vorbește de “diegeză”, nici de “referent” sau “lume”, ci de ***spațiu*** (Odin 2000:129). Documentarul face un complex de spații mentale (diegetice): *spațiul lumii, spațiul clasei și spațiul specialistului*; deictice din spațiul spectatorilor (de genul mâna indicativă, o baghetă din spațiul off-cadru “altul” [un spațiu al spectatorului construit de către film; spațiul spectatorilor] (Odin 2000:129)); micro-diegeze de genul laboratorul; spațiul de semne (planșe, desene, animații, machete) și semne care trimit la noțiuni abstracte; Documentarul artistic implică un spațiu pictural sau un spațiu plastic (Odin 2000:131).

Tipuri de enunțători reali pe care spectatorii îi infereazā: *camera de filmat* (toate evenimentele din profilmic sunt sub o lectura documentarizantă – de exemplu abordarea lui Siegfried Krakauer) ; *cinema* (*dispozitivul cinema* – de exemplu lucrările lui Stephen Heath) ; *societatea* în care filmul a fost produs (semnificații simptomatice produse de procesele economice, politice sau ideologice – astfel în *Psycho* enunțătorul ar fi „patriarhatul” cel care ascunde frica barbatului în fața sexualității feminine); *cameramanul* (în reportaj) ; *regizorul* (lectura de autor la nivelul implicit al lecturii, o lectura alegorică) și, în cele din urmă, *specialistul* (omul de știință, expertul din filmele educative) (Odin1984:268-9; Buckland 2000:100-1). „*Cameramanul,* ca și enunțătorul real, este produsul unor consemne de lectură înscrise textual: *imaginea blurată, mișcările de cameră, panoramicele ezitante, montajul abrupt, planurile secvență lungi, lumina insuficientă, granulația filmului, sunetul în direct și ambiența de fundal reală*. Filmul documentar semnifică locația contingentă și concretă în lumea profilmică. Cameramanul este localizabil și ancorabil la un loc specific care duce spectatorul să infereze un enunțător real (o cameră ținută în mână marchează ancorarea actuală a cameramanului în spațiul și timpul evenimentelor filmate – filmările de tip “cu telefonul”). Cameramanul este subiect al forțelor din evenimentele filmate, este subiect al logicii lor.” (Buckland 2000:101). Cameramanul atestă existența evenimentelor filmate (profilmicul) iar figurile textuale citate mai sus sunt un indice al prezenței sale ca martor. Receptorul spectator este modalizat ca și spectator real – care trebuie să ia în serios ceea ce i se prezintă.

Întrebările asupra 1/ identității 2/ construcția metadiscursivă și 3/ termenii adevăr sau fals ale enunțurilor enunțătorului (Odin 2000:54). „*Faptul că îmi pun întrebarea asupra adevărului sau că mă simt autorizat să o pun precum și faptul că o aplic enunțătorului filmului îmi permite să mă situez în modul de lectură documentarizant*. Însăși operația de reperare a erorilor și a minciunilor indică faptul că spectatorul face o lectură documentarizantă.” (Odin 2000:55). Există mai multe *subcategorii de documentar* atunci când enunțătorul este suspectat de neglijență, minciună, incompetență (enunțători care spun adevarul și cei care nu spun adevărul) – căci construcția unui enunțător real care “vorbește adevărat” este rezultatul unui act de încredere (Odin 2000:134). Pentru Currie ficționalul produce imaginări – despre eventuri diferie de cele ale căror planuri cinematografice sunt urme - iar documentarul credințe (*beliefs*) (Currie 2004:117).

Amestecul de documentar cu ficțiune.

Putem întâlni *o lectură documentarizantă ce articulează enunțătorul documentarizant cu enunțătorul fictiv* (Odin 2000:134). Exemplul ales de Odin este *Man of Aran* (Robert Flaherty, 1934) unde, deși actorii sunt locuitorii insulei, nu îmi pun întrebarea asupra adevărului sau falsității poveștii: construiesc un enunțător fictiv la nivelul istoriei povestite. Filmul povestește o istorie ficțională. Dar sper ca diversele acțiuni care îmi sunt de văzut sunt reprezentative pentru viața pe

insula Aran. Astfel construiesc un enunțător documentarizant la nivelul discursului asupra vieții locuitorilor din Aran. Lectura documentarizantă se face numai la acest nivel. Vedem din acceptarea mixului de enunțători de către Odin că modelul conceptualizatorilor lui Langacker își găsește aici ilustrarea cinematografică.

Ecranizările sunt deasemenea mixuri de instanțe enunțătoare unde "*un enunțător fictiv este prezent la nivelul reprezentării personajelor*" iar naratorul devine enunțătorul documentarului (Odin 2000:134). De exemplu, în *Le Grand Melies* (G.Franju, 1952) unde fiul lui Melies joacă rolul lui Melies construiesc un enunțător fictiv la nivelul reprezentării personajelor. Istoria vieții lui Melies este însă adevarată. Astfel interpretarea presupune ca spectatorul să construiască sau să conceapă naratorul ca enunțător documentarizant. Enunțătorul real este un presupus al povestirii enunțate de un enunțător fictiv.

În mixul de enunțător real /vs/ enunțător fictiv ce produce cazuri ambigue pot construi un **enunțător real documentarizant axiologic** (Odin 2000:56). De exemplu, o poveste care are un adevăr la nivelul valorilor exprimate: curaj, inițiativă, îndrăzneală, dorința de a reuși etc (în filmul *The Big Sky* (Hawks, 1952) "istoria acestor Mari Americani care au fost primii capabili să urce pe un Misouri sălbatic și inexplorat ...", dar acești "mari americani" sunt intepretați de actori și atunci construiesc un enunțător fictiv al poveștii).

Eu origină reală (*Je origine reelle*) (Kate Hamburger). În acest caz enunțătorul pare să fie inclus în lumea care ne interpelează ca și persoane reale (co, 28). *Je vrai* e perceput ca și un individ care exprimă opinii despre lume. (co, 31).

Pentru **reportaj**, enunțătorul este *operatorul* (responsabilul adevărului) (Odin 2000:133); sau *camera* (căutarea într-un film a urmelor unei realități pe care realizatorul nu a căutat s-o înscrie, dar care poate fi atribuită instanței „camera") (Odin 2000:133).

Filmul publicitar. Este acceptat de către spectator că extrema diversitate a proceselor de construcție ale clipurilor publicitare este un *joc* la care spectatorul e invitat să obțină plăcere. Filmul publicitar e citit la modul: "ce vor mai inventa publicitarii?". Efectul publicitar are loc sub cauțiunea contractului *meta-discursiv ludic* (Odin 2000:135).

Funcționarea filmelor documentare.

"Documentarul atrage atenția asupra diverselor procese de producție de sens și de afect (eterogeneitate structurală) și mă îndepărtează de esențial: conținutul de transmis. Paleativele sunt *vocea over* (ca ancraj sau ancorare permanentă la o concepție de realitateă dat); *apropierea de structura ficționalizantă*; *consemne de lectură instituțională* (școala, institutul de cercetare, întreprinderea." (Odin 2000:136-7). „Documentarul reclamă proiecția în spații amenjate pentru acest mod de lectură. *Eterogeneitatea documentarului îl face mai ușor acceptabil la* ***televiziune****; mediu eterogen el însuși*." (Odin 2000:138). „Televiziunea se află deasemenea sub un contract de lectură care instituează un enunțător real: *televiziunea*. Producțiile ficționale, de exemplu, au la televiziune un statut de citate pentru enunțătorul real, televiziunea însăși." (Odin 2000:138).

E1.4. Privat

Filmul de familie (*Home Movie Mode*) are o funcție de transmitere de informație sau de stimulare a memoriei (reconstrucția) (co, 28). *Filmul de familie este o subcategorie a modului documentarizant proiectată în spațiul domestic unde enunțătorii și destinatarii sunt membrii familiei*.

Figurile și trăsăturile expresive ale filmului de familie : calitatea proastă a imaginilor, filmarea ezitantă, banalitatea a ceea ce e reprezentat (Odin 2000:146). În eseul *Rhetorique du film de famille* (1979) Odin enumeră în continuare și alte trăsături:

- absența unei coda rezumatoare (nu are narativizare),
- temporalitate lineară discontinuă (are numai o ordine cronologică, dar indeterminată în relația dintre fragmentele sale);

- indeterminare spațială (relațiile spațiale inter planuri sunt greu de determinat);
- narațiune dispersată (are numai micro-narațiuni nu și o macro-narațiune);
- salturi peste axa de 180º și plan / contra-plan la 30º și ignoră alte coduri de coerență spațială;
- imagini blurate, mișcările sacadate corporale ale filmării, panoramice ezitante;
- adresarea la cameră și
- sunetul inaudibil, variabil sau complet absent (ceea ce produce o diegetizare fragmentată).

Proiectat în spațiul domestic cu actanții recunoscuți atunci filmul de familie are o diegeză (operația diegetică funcționează, dar nu construiește o diegeză coerentă pentru un spectator neavizat). Filmul amintește evenimente, dar nu le povestește. Absența sau slaba prezență a narativizării și diegetizării sunt trăsături specifice ale filmului privat care, paradoxal, produc plăcerea lecturii în spațiul intim al filmului. Poate fi o lectură în termeni de **EU liric** aplicată filmului de familie (v Odin 2000:144sq) (v supra cap. Subiectivitatea la Odin).

Filmele de familie (sau filmele You Tube) sunt producții ce mărturisesc o dorință de autenticitate. Ele sunt producții realizate în cotidian și în exhibarea intimității (Odin 2000:163). Aceste producții au trăsături operaționale de lectură documentarizantă și ficționalizantă.

a. *Operație documentarizantă*. Sunt invitat să construiesc un enunțător real (nu un enunțător fictiv care impune o barieră de protecție între mine și lumea ficțională care elimină sentimentul de jenă).

b. *Tratament cinematografic al esteticii transparentei*: fără comentarii, sunet direct, camera invizibilă, montaj care șterge limita dintre planuri. Enunțătorul enunțat se substituie în enunțător enunțător.

c. *Operație ficționalizantă*. Nu pot să pun în termeni adevărat-fals ceea ce i se întâmplă familiei (experiența ei proprie); nu pot decât să constat că lucrurile sunt ceea ce sunt. *Eul liric e un operator de autenticitate*. Totuși aceste filme creează o imagine ficțională familiei filmate: filmul de familie ce portretizează evenimente particulare și festive și nu doar realitatea de zi cu zi (filmul de familie menține o anumită ordine în viața familiei). Imaginile cu cadrare „proastă" atrag atenția asupra faptului că trăsăturile formale ale imaginii nu sunt reținute ci doar conținutul exprimat; membrii familiei sunt interesați de valorarea indicială a peliculei și nu de cea formală.

Exemple de *mod de lectură în termeni de autenticitate*. Exemplul curentul autobiografic al cinema *underground* (J.Mekas, Andy Warhol), dar și filmul de familie. Astăzi apar în producții difuzate în cadrul mai larg decât cinema experimental sau în spațiul intim familial. Alte exemple sunt: afișajul celui care a trăit evenimentul ca enunțător al textului; *reality shows* sau interviuri ori imagini de amator (Odin 2000:165).

E1.5. Fabulizant – The Neighbours

Orice ficțiune implică un discurs (implică o morală, o *coda*) sau, altfel spus, implică o fabulizare. *Orice ficțiune este o fabulă implicită* (co, 31). O povestire se rezumă la o mulțime de paradigme care trimit la valori. Lectura moralizantă reprezintă o trecere către discurs. Operația de discursivizare fiind înțeleasă ca o categorizare abstract schematică exprimată în termeni de valori aflate în opoziție pe o axă semantică: răi /vs/ buni; ordine /vs/ dezordine; proletari /vs/ capitaliști. Discursivizarea este, după Odin, o formă de a categoriza entitățile percepute ca fiind manifestarea "semnificației" (prin ștergerea acțiunii înseși și trecerea la discurs prin apelul la simboluri lingvistice, expresii lingvistice) (odin co, 37).

În modul fabulizant operațiile de figurativizare, diegetizare, narativizare, punere în fază au loc, dar la care se adaugă și operația de discursivizare (bazată pe o categorizare : răi /vs/ buni; ordine /vs/ dezordine; proletari /vs/ capitaliști), de configurare a unui enunțător de tip **Se spune că e**

adevărat (**On vrai**) (adevăr împărtășit de o comunitate care ne include – acceptat ca adevărat de o comunitate; vezi noțiunea de *Doxa* la Roland Barthes). (co, 31).

Analiza film

Pornind de la analiza filmului lui Norman Mc Laren, *Neighbours* (1952) [331] Odin identifică trăsăturile necesare punerii în practică a acestui mod de lectură. *Neighbours* nu interzice diegetizarea. El povestește o istorie. Are un travaliu la nivelul afectelor. El e format printr-un tratament narativ. Odin descrie *parametrii sau indiciii care determină un mod de lectură fabulizant*:

• Unul dintre acești indici e reprezentat de către **imaginile desenate,** « o reprezentare schematică mai puțin particularizantă decât reprezentarea fotografică ». Imaginile desenate apar utilizate atunci când e nevoie de "a trimite nu la un obiect particular, ci la *o clasă de obiecte*" (Odin 2000:65). Distincția **type** /vs/ **token**) este relevantă din această perspectivă. Figura schematică este nu o entitate identificabilă într-o « lume », ci reprezintă o entitate categorizată într-un spațiu de semne. (Odin co:36).



Totuși există o diferență între o entitate caracterizată în mai puține detalii și cu mai puțină precizie și o entitate care este în sine descriptibilă vizual cu puține detalii: un cerc geometric sau desenul unei flori. (Langacker 2008:264). Desenul unei flori sau [MACHETA UNEI CASE] denotă specificările tip (**type**) în contrast cu personajele [PERSONAJ UMAN REAL] care sunt ancorate. Între cele două instanțe există o gradualitate. Instanța poate fi sancționată de o categorizare de genul "***personaj real*** *cu trăsături semn*" sau de"***semn*** *al unui personaj real*". Decorul expresionist la Murnau ori figura lui Ivan cel Groaznic la Eisenstein prezinta o etapă pe această scală. În *Fellini și carnavalul* (2010) am analizat o serie de figuri formate din amestecul de trăsături.

• În filmul lui Mc Laren un alt parametru este figura **stereotip** a 1/ caselor personajelor (concepute ca și desene de copil) și 2/ a costumului personajelor (au trăsăturile anglo-saxonului tip).

[331] http://www.youtube.com/watch?v=Wh4DstK2w_Q

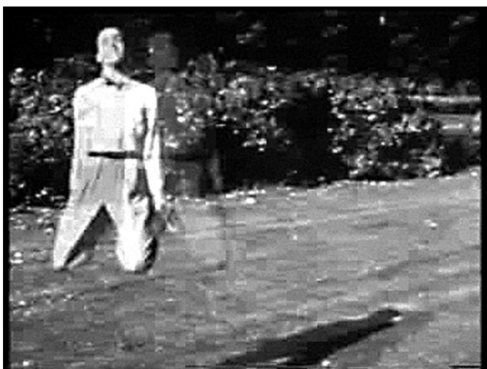


• **Imaginea valiză** a unei flori ce conține hibrid și trăsături feminine (forma ei; silueta umană; dansul pe care-l face). Imaginea hibrid trimite la exemplul Moloch-mașina industrială din *Metropolis* discutat de Carroll sau la analiza personajului Kiwi din capitolul dedicat metaforei cognitive și filmice (v. Supra). Entitatea hibrid poate fi citită diegetic ca o entitate din lumea ficțională sau poate fi citită metaforic ca o „femeie floare".



• **Sinecdoca generalizantă**: numită de Odin și "proces de categorizare". În cazul filmului dat este pusă în discuție lectura comportamentului florii-femeie care este conceptualizată ca "obiect al dorinței" (Odin 2000.66).

• **Tranzitul prin lingvistică**. La apariția în cadru a florii-femeie comportamentul celor două personaje are trăsături incongrue pe care o interpretare metaforică le poate rezolva sau raționaliza. Cuprinși de euforie cei doi alunecă peste iarba fără să miște picioarele sau zboară aidoma unor fluturi. Interpretantul lingvistic ar fi: "a plana", "ușor ca un fulg", " a fi în al șaptelea cer" sau "a fi printre îngeri" (Odin 2000:66). "Aceste personaje-semne exprimă printr-un limbaj codificat o categorie de sentimente" (Odin 2000:66). Carroll vorbește despre imagini verbale (*verbal images*): imagini care pun în scenă o expresie verbală cunoscută (o formă instituționalitzată de simbolizare în film) (Carroll 1996:187 sq). Totuși am putea spune din nou că e o formă de amestec de trăsături care pot fi soluționate prin creația unui spațiu conceptual amestec: o metaforă.



• **Refuzul vorbirii**. Atunci când personajele vorbesc, emisia sonoră este o bandă sonoră care imită tonalitatea anglo-saxonă pentru a indica “ancrajul lor anglo-saxon”. Prin supresia cuvintelor inteligibile doar trimiterea la limbajul anglo-saxon produce o generalizare.

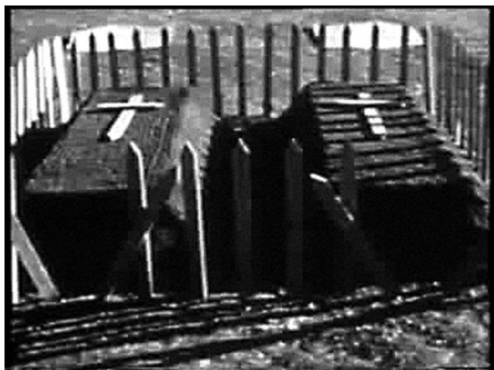
• Prin **metamorfoză** machiajul de „război” al personajelor se provoacă categorizarea în termenii unei paradigme care trimite la „violența primitivă”.



• **Referințele culturale**. Cei doi vecini construiesc o palisadă generică ce simbolizează frontiera și delimitarea iar conflictul lor utilizează arme “istorice” (sabia, tunul și, prin sunetul off, bombardamentul).



• **Simbolizarea** este înțeleasă tot ca o referință culturală. Imaginile finale: două morminte, crucile de deasupra, florile de deasupra mormintelor, gardul care le încojoară sunt sancționate metonimic prin [RĂZBOIUL] și prin consecințele sale.



Odin reține din acest mănunchi de procedee operațiile caracteristice modului de lectură fabulizant: **categorizarea**, **serializarea** și **simbolizarea**. „Operațiile semantice sunt organizate în serii care interacționează şi ajung să mă facă să văd în povestea istorisită o infinitate de povești, o sinteză a tuturor conflictelor individuale sau colective trecute sau viitoare ale istoriei lumii.” (Odin 2000:66). Povestea narată este sancționată ca manifestând trăsăturile schematice și abstracte ale [CONFLICTULUI]. Modul fabulizant se rezumă la paradigme care trimit la valori (sisteme de opoziții de valori) (co, 31). Titlul ultimei secvențe din film este o expresie lingvistică de tipul scenariu de ordin: *Iubiți-vă aproapele*, care este integrată ironic într-un scenariu de afirmație cu intenție ironică. (Vezi în acest sens Langacker 2008:473). Dat fiind că „imaginea ignoră modalitatea injocțiunii” (Odin 2000:67).

În cele din urmă enunțătorul filmului analizat (conceptualizatorul) este un enunțător real care se adresează spectatorului real. Acest enunțător este, pentru Odin, nu un **EU**, ci un fel de **SE** (**ON**) (*se* zice ; *se* spune ; *se* face), purtătorul de cuvânt al unei doxa, al unor credințe sociale de ordin general. ***On vrai*** poate să ascundă o afirmație de tipul : întotdeauna adevărat, universal adevărat, evident adevărat, pur și simplu adevarat = doxa (co, 32). „*C'est vrai*” este echivalat cu intenția persuasivă a fabulizării.

Concluzia

Modul fabulizant are aceleaşi procese ca și modul fictionalizant, dar structurate în două micro-sisteme (Odin 2000:68-69). *Primul sistem e format din operații de monstrare, discursivizare și construcția unui enunțător real* (responsabil al discursului care conduce la enunțul moralei și al monstrării și care indică elementele relevante ale discursului). *Al doilea sistem este compus din construcția unui enunțător fictiv (fictivizarea 3) care construiește o povestire ce presupune diegetizarea și autorizează punerea în fază*. ***Condiția fabulizării este ca sistemul 2 să fie un adjuvant al primului: povestirea trebuie să ilustreze discursul iar diegetizarea și punerea în fază să serveasca la facilitarea acceptarii mesajului de către spectator*** (Odin 2000:68).

Exemplu: Alain Resnais, *Mon oncle d'Amerique* (1980) este și el, în acest context, un film fabulă. Pelicula utilizează metafora : viața unui om sau a unui funcționar este „viața” unui șobolan – explicat/comparat cu ajutorul unui discurs științific și planuri citate din filme cu Jean Gabin și Jean Marais.

Langacker analizează expresiile generice bazate pe generalizări structurale din cunoștințele noastre despre lume (Langacker 2009:197 sq)

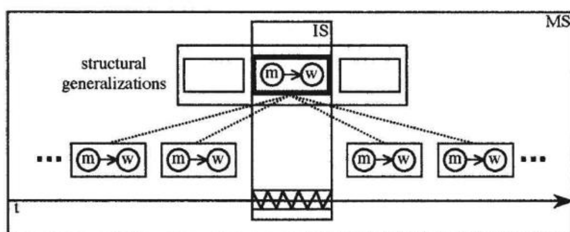


Figure 7.6

E1.6. Performativ – Le Tempestaire

Discursul audiovizual performativ

Poate exista și **o lectură performativă a discursului audiovizual**. **Enunțurile descriptive** sunt încercări destinate ca frazele, cuvintele să se potrivească lumii iar **enunțurile performative** sunt încercări ca lumea să se potrivească cuvintelor (*to fit*) (Searle, 1979). Astfel afirmațiile descriptive sunt cele în care spațiul reprezentat este anterior sau *antecedent* spațiului reprezentativ; iar afirmațiile performative sunt cele în care spațiul reprezentat este *cauzat* de către spațiul reprezentativ (v. Searle, 1983 și analiza lui Sweetser, 2000:305-333). O pictură poate fi depictivă (descriptivă) sau performativă sau amândouă. Bivolul pictat pe pereții unei caverne poate fi o descriere a acestuia sau o formă de urare; o utilizare performativă în încercarea de a afecta realitatea. (Duplicatul sau entitatea conjurată prin reprezentare servește la modificarea realității vânătorii pe care o reprezintă). La fel și metafora. Costumul alb e utilizat de fete pentru a descrie inocența și de către penitenți pentru a-i ajuta să se purifice. Performativitatea în discursul magic și în ritual implică aceleași cartografieri semantice ca și în domeniul lingvistic (realizate pe bază de identitate, similaritate, analogie și metonimie) (Sweetser 2000).

Declarativele sunt o clasă de afirmații utilizate performativ care au cele două direcții de potrivire (de *fit*) : cuvintele se potrivesc lumii pentru că lumea trebuie să se potrivească cuvintelor (Sweetser 2000:308). Exemple : *Şedința este amânată* sau *Îți ordon să pleci*; care conține în același timp o afirmație și un ordin (în care afirmația depinde de ordin și nu invers). De unde obiectele "model" în reprezentările magice : de exemplu păpușa Voodoo. „*Dansul ritualic de vânătoare este o reprezentare a vânătorii viitoare și intenționată să fie cauza care va afecta vânătoarea viitoare (acțiune performativă)*" (Coulson & Oakley 2000:185). Înțelegerea ritualului implică integrarea conceptuală a informației din spațiul real al punerii în act a ritualului cu informația din spațiul viitor al vânătorii de mâine. Actorul îmbrăcat în bivol este experimentat sau conceptualizat ca bivol iar acțiunile actorului vânător sunt înțelese ca reprezentative pentru soarta viitoare a bivolului care va fi ucis mâine. Iar acțiunile performate azi sunt înțelese și experimentate ca având o eficacitate cauzală în viitorul pe care îl descriu (Coulson & Oakley 2000:186). O compresie a cauzei și efectului (Coulson & Oakley 2000:188). La fel și exemplul copilului dus pe sus pe scări pentru a ura o viață în ascensiune (Sweetser 2000:311). Ritualul copilului urcat în brațe pe scări este o metaforă în care domeniul sursă este cel reprezentativ sau care reprezintă iar ținta este spațiul viitor reprezentat. Ritualul religios apare ca metaforic și performativ în acest sens.

O **utilizare descriptivă a metaforei** are loc atunci cand spațiul amestec este înțeles ca o nouă manieră de a construi reprezentarea spațiului țintă (și nu a spațiului sursă). Într-o **utilizare performativă a metaforei** este înțeles că spațiul țintă este afectat de către performativ. Partea de reprezentare este domeniul sursă iar domeniul țintă este conceput ca spațiul reprezentat și afectat performativ (Sweetser 2000:315). O reprezentare poate fi simultan descriptivă și performativă. Metaforic, actul de a îngenunchea reprezintă relația de putere și status între zeitate și uman deja existentă (descriptiv) sau aduce omul în starea de prosternație și umilință (performativ). Comuniunea este descriptivă și performativă ; afirmă o anume ontologie și este intenționată să asiste la

menținerea ei. A îngenunchea în fața unui monarh acceptă și ajuta la menținerea statusului său de conducator ori monarh (descriptiv sau performativ) (Sweetser 2000:313) [332] . Filmul de propagandă poate fi o acțiune performativă (precum și lectura "propagandistică" a realismului socialist). Pictura realismului socialist (alegoriile cu Mao, Ceaușescu, Kim ir Sen) este posibil o similară formă ritualică performativă de "construcție" a unor concepte și societăți formatate după spațiul mental descris, reprezentat; o formă de gândire magică (în vederea construcției "omului nou", "omului multilateral dezvoltat").

Analiza filmului Le Tempestaire

Odin face o analiză a filmului *Le Tempestaire* (Jean Epstein, 1947) aplicând un **mod performativ** de lectură în care filmul este ceea ce spune sau descrie (ori reprezintă ca fiind natura filmului). Filmul, fiind citit ca un discurs despre cinema, face referință la o realitate pe care o constituie el însuși. (Odin 2000: 113-125).



Odin propune două lecturi ale filmului: una în termenii ficționalizării (filmul este un film de ficțiune) și una în termenii performativității. În cadrul lecturii ficționalizante filmul este o legendă bretonă și ține de categoria filmelor diegetice și narative enunțate de un enunțător fictiv. Trei episoade caracterizează pelicula. În **deschidere** (planul 1-42) filmul prezintă spațiul digetic exterior și remarca femeilor care țes (mama și fiica) referitoare la ușa care este deschisă de o pală de vânt și reprezintă un semn „rău". Vântul se întețește. Fiica se desparte de logodnicul care pleacă pe mare (min: 5:21). **Episodul secund** cuprinde o serie de planuri care descriu valurile la mal (planuri 43-110, min. 6:29). Începe furtuna și planurile alternează cadrări ale farului, interiorului casei și expresia tinerei femei (plan 54-72, min. 7:33). Mama îi povestește fetei îngrijorate de existența celui care controlează furtuna (plan 73-74). Tânăra își trimite fratele mai mic să vadă dacă logodnicul s-a întors de pe mare. Apoi pleacă către casa magicianului și trece la far unde cei de acolo îi explică utilitatea farului și a radiolui pentru cei aflați pe mare. În **episodul final** (planurile 111-156) magicianul reticent îi arată tinerei marea calmându-se în bula de cristal. Întoarcerea logodnicului sparge farmecul și bula de cristal se sparge de podea. El își căuta logodnica de ceva vreme iar marea și vântul s-au calmat. Cei doi logodnici se îndepărtează pe faleză.

În prima etapă Odin remarcă creșterea diegetizării secvenței: de la imaginea imobilă la cea în mișcare, de la ralanti la viteza normală de desfășurare a imaginilor, de la un context simbolic și

[332] Statul performeaza prin noi rolurile pe care le impune asupra noastra coercitiv (Sweetser 2000:313).

artificial (țesătoarele) la planurile realiste ale portului de pescari, montajul din ce în ce mai „legat” și trecerea de la sunetele extra-diegetice la sunete realiste intra diegetice. Trei serii sau am putea spune trei sisteme descriptive sunt definite: decorul mării, țesătoarele și pescarii. Secvența **deschiderii** avansează către realism și către omogenizarea tratamentului de montaj al celor trei serii. Cu cât avansează spectatorul în primul episod narativ cu atât el este imersat în imaginar și transparența unei lumi diegetice. Filmul produce o reducere a distanței față de o iluzie a realității.

Episodul secund produce o trecere de la conjuncție la disjuncție. Despărțirea diegetică a personajelor e asociată unei despărțiri cinematografice a spectatorului față de imaginarul realist. Planurile mării sunt asociate bandei sonore care reia cuvintele de rău augur ale tinerei fete. Impresia de realism, de realitate este minată de absența personajelor din cadru, durata prea lungă a planurilor peisajului maritic și absența unei adâncimi de câmp. Următoarele planuri construiesc un obiect filmic „greșit” (*mauvais objet filmique*). Alternanța de planuri exterioare (cadre ale mări și ale farului) și planuri de interior (cadre obiect și cadre expresie facială) care tind către autonomizarea fiecărui plan. Efectul produs este cel al unei combinatorii de planuri fragment (spații, obiecte,corp). Tânăra fată care, în prim plan, murmură o plângere provoacă un efect de teatralitate. Planurile care nu o reprezintă sunt deasemenea artificiale. Trucajul cinematografic e vizibil. Atât la nivel sonor cât și la nivel vizual episodul tinde către un efect de neplăcere filmică. Relația film spectator reia o operație de disjuncție care are loc la nivel diegetic prin despărțirea logodnicilor.

Episodul final e format din două secvențe. Scena magicianului mării (planurile 111-128) este un ansamblul de trucaje cinematografice. Trucaje de imagine: mișcare accelerată, la ralanti, stop cadru și mișcare inversată, anamorfoză și suprapunere de imagini. Trucaje ale sunetului: accelerare, ralanti și inversiunea sunetelor mării. Trucajele trimit la faptul că sunt expresia unui fenomen diegetic (intervenția magicianului), dar supranaturale. Trucajele identificate duc spectatorul către o conjuncție cu filmul și magia sa. Secvența finală revine la regimul realist (planurile 149-156) și reunește conjuncția cuplului și conjuncția spectator film. Din această lectură filmul este un film de ficțiune ce funcționează pe baza punerii în faze narative.

Dar, remarcă în continuare Odin, filmul prezintă mai multe momente de defazaj. În principal are loc un defazaj prin „lipsa realismului”. Interpretarea de amator a actorilor creează un sentiment de frustrare și defazaj. Astfel, două poziții sunt posibile: sau resping filmul și-l judec ca fiind prost făcut sau consider „procesul de defazaj ca fiind format dintr-o serie de indici care mă invită să caut altceva în film decât ficțiunea” (Odin 2000:119). Trei factori sunt determinanți. Am dorința de a păstra filmul în zona obiectului film bun, adică doresc să păstrez plăcerea filmică. Am un contract de încredere în virtutea căruia interpretez indicii de defazaj ca fiind mărcile unei intenții de comunicare non ficționalizantă. Al treilea factor este reprezentat de capacitatea spectatorului de a construi o nouă axă de lectură. Ipoteza lui Odin introduce un nou conceptualizator și reevaluează indicii de defazaj și afișajul agresiv al mărcilor de enunțare (trucajele) ca instituind un domeniu sursă pentru o lectură simbolică sau metaforică a domeniului „cinematograful”. Sau, altfel spus, filmul lui Jean Epstein este un discurs despre cinema.

Odin citește filmul lui Epstein prin prisma scrierilor acestuia despre cinema. Prima parte a filmului este o reflecție asupra producției unui efect diegetic în film, o ilustrare a captivării imaginare exercitate de imaginile în mișcare. După ce mă convinge că intervenția magicianului are efecte asupra furtunii și mării filmul introduce o ezitare. Imaginile pot fi interpretate ca reprezentând „indicii viziunii unui subiect”, adică fantasmele logodnicei. Pelicula reprezintă ceea ce vede și imaginează un conceptualizator. Cinematograful nu este atât o mașinărie de reprezentat lumea cât o mașină care „revelă interioritatea subiectelor filmate”. Atenția și profilarea insistentă a expresiei tinerei indică intenția că cinematograful reprezintă un instrument al analizei psihologice.

Pe de altă parte câteva obiecte sunt de citit prin filtrul metaforic. Farul-radio are în diegeză poziția pe care o are proiectul cinematografic în dispozitivul cinematografic. Apoi imaginile din bula de cristal corespund cu vizionarea unor imagini pe ecranul cinematografic. Magicianul este realizatorul filmului, tânăra este spectatorul iar bula de cristal este ecranul cinematografic. Tânăra

deasemenea este situată în poziția clivată a spectatorului de cinema: ceea ce văd nu trebuie confundat cu realitatea, dar cred cu atât mai mult în realitatea imaginată pe ecran. Tânăra fată nu are încredere în dispozitivul tehnic al farului-radio ci are mai multă încredere în magia bulei de cristal. Deasemenea, spectatorul refuză să creadă că e în fața unor reprezentări produse de un dispozitiv tehnologic, proiectorul, și se lasă purtată de magia cinematografului.

Filmul lui Epstein ilustrează ideea că cinematograful are darul de a pune sub semnul întrebării preconcepțiile pe care le avem asupra realității. Astfel, el pune întrebări asupra opoziției dintre elementul natural și elementul dotat cu suflet. Este vântul care deschide ușa un element natural (e vântul) sau este un semn dotat cu o intenție (este un semn de rău augur)? Imaginile mării sunt înregistrările unei realități documentare sau sunt o punere în scenă dotată cu o intenție spectaculară? Totodată filmul reproduce percepția timpului și spațiului pe care o experimentează un spectator sau tânăra fată. Bula de cristal reprezintă variații și trucaje temporale cinematografice. Bula de cristal reprezintă un spațiu situat altundeva (acolo) și un alt timp (atunci). Pentru Odin deasemenea filmul reprezintă faptul că „cinematograful ne face să fim conștienți de dependența spațiului de timp" (122). Absența temporalității sau a mișcării derulate în timp are efectul de a ne determina să vedem cinematograful redus la bi-dimensionalitatea fotografiei. Şi, în cele din urmă, prin imaginile derulate invers, filmul pune în scenă două tipuri de cauzalitate: cea naturală a timpului *înainte* și cea magică a timpului reprezentat pe dos, *înapoi*. Astfel interpretat filmul lui Epstein este un discurs despre dispozitivul cinema ca o mașină filozofică ; un dispozitiv care nu se mulțumește să reproducă lumea ci „îi pune întrebări, o chestionează sau. Într-un cuvânt, *gândește*" (122). Acest discurs filozofic despre cinema este realizat nu cu ajutorul cuvântului ci cu un travaliu cinematografic operat asupra sunetelor și imaginilor. Filmul nu ține un discurs despre cinema ci „este, în el însuși, discurs despre cinema", „actul de a enunța se confundă cu enunțul actului" sau cu ceea ce este enunțat. Atunci când filmul îmi vorbește despre cinema el devine un operator de reflexie asupra timpului și spațiului și el o face prin operarea unui travaliu asupra timpului și spațiului (accelerarea, ralantiul și stop-cadrul). Când vrea să mă facă atent la dimensiunea magică a cinematografului face magie. Când vorbește despre poziția spectatorului în dispozitivul cinema mă situează în această poziție. Pe scurt filmul face ceea ce spune. Iar amestecul de autoreferențialitate și de acțiune caracterizează performativitatea. Odin citează o definiție a textului performativ: acele texte care operează o deplasare a focalizării de la conținutul a ceea ce este spus la travaliul spunerii sau exprimării (123).

Ca o observație finală Odin constată că, instituțional, cele două tipuri de lecturi au cadre sociale de experimentare diferite. Dorința de ficțiune și instituția ficționalizantă se manifestă în sala de cinema iar lectura performativă are loc într-un alt cadru instituțional. În acest cadru lectorul este un interpret și mai puțin un spectator iar lectura este o re-lectură a filmului. Instituțiile care invită la reflexie după vizionare sunt cele ale cineclubului, critica și muzeul de cinema și spațiul universitar. Odin numește aceste instituții reflexive. Deseori lectura performativă și analiza de film constituie „filmul ca bun obiect filmic prin intermediul analizei cinematografice". O serie de filme sunt mai adaptate acestui mod de lectură: *Prospero's Book* (Peter Greenaway, 1991) sau *Histoire(s) du Cinema* (Jean-Luc Godard 1988-1998)

E1.7. Artistic /vs/ Estetic

Estetic. Modul în care orice poate fi perceput ca fiind un obiect estetic, perceput în termeni de estetică. Modul nu este legat direct de o instituție (filmul e înțeles ca obiect ce presupune o investiție formală de tip estetic). Se presupune construcția unui **spațiu plastic** (nu a unei lumi) cu ajutorul a două operații : diegetizarea și simbolizarea (co, 17-8).

Artistic. Modul ce permite a percepe ceva ca obiect de tip operă de artă (filmul ca operă de artă). El are loc în urma unei acțiuni pragmatice. Obiectul este considerat obiect de artă prin:

a. Prin *denominare* (ca un nume propriu) și este strict o chestiune de intenție.

b. Prin *recunoașterea instituțională* (e artistic pentru că se află în galeria de artă sau în festivalul de film).

c. Prin *referința la alte opere de artă*, adică artefactul deține o valoare meta discursivă (reflectează asupra a ceea ce este o opera de artă) (co, 42). Este legat de o instituție, instituția „arta" care generează un mod de lectură. Instituția este cea care credibilizează un mod iar moda este manifestată printr-o instituție. Instituția artei este un circuit cultural format din: galeria de artă, spațiul expozițional, muzeul, revista de artă și articolele de artă, academia de artă, licitația de artă. Să văd filmul *Une partie de campagne* ca pe o nuvelă de Guy de Maupassant sau ca un film al lui Jean Renoir presupune construcția unui enunțător real funcționând în modul artistic, un "autor" (vezi dramatizarile lui Caragiale); fie în modul de lectură biografică (reconstrucţia unui individ: Jean Renoir), fie în modul de lectură nozografică (descoperirea naturii profunde a individului autor) (Odin 2000:54).

Pentru Carroll (1996:389 sq), făcând referință la *Fântâna* lui Duchamp, ceva este artă atunci când e inclus într-un context instituțional de tip **lumea artei** (adică un ansamblu de practici și teorii istorice ale artei). Obiectul trebuie să fie inclus în această tradiție printr-o interpretare și trebuie să fie apreciat ca o continuare, amplificare sau repudiere (refuz) a tradiției istorice artistice. „Dacă o operă este interpetabilă [333] ca o continuare, amplificare sau repudiere atunci ea poate fi inclusă în categoria artei." (Carroll 1996:383).

E1.8. Spectacularizant

Spațiul spectacular este un spațiu ce se denunță ca și *construcție elaborată pentru un spectacol* /vs/ o lume în care pot să cred (Odin 2000 :20). În cazul acestui mod avem conștiința structurii enunțiative (de exemplu producțiile de film mut unde impresia de realitate (diferită de operația diegetică) poate să dea naștere blocajului diegetizării (prin denunțarea decorului ca și decor) (Odin 2000:20). *Impresia de realitate* (și indicii corespondenți) *mă invită să spectacularizez (să am conștiința că am în față un spectacol) și nu să diegetizez* (să intru într-o lume) (Odin 2000:20). Impresia de realitate, prin recunoașterea unor marionete, mulaje, decoruri și simboluri, prevalează. Nu pot construi o lume, ci un *spațiu de semne simbolice* (Odin 2000:20)

Un exemplu relevant este cinematograful experimental tip Peter Greenaway (*Prospero's Books; Rembrandt's j'Accuse*) care dorește să elimine mimetica (reprezentarea) și narațiunea din film în favoarea unui film model Eisenstein ori Picasso ("pictez ceea ce gândesc"). Regizorul britanic propune eliminarea a 4 parametrii: *ilustrația unui text antecedent* (pentru o pictură-cinema); *eliminarea cadrului și a spațiului instituțional* "sala de cinema" (pentru o proiecție în spatiul arhitectural pe ecrane neconvenționale și de forme diverse, *multidisplay*); *eliminarea actorului* și *eliminarea camerei* (ca dispozitiv de înregistrare mimetic pentru un montaj baroc, extravagant, direct digital, eterogen: sunet, un amestec scriitură-grafică, forme abstracte și fragmente teatrale, expresioniste și narațiuni scurte). Filmul, în aceste condiții, apare în instituția muzeală ori în galeria de artă contemporană și este utilizat ca *instalație*.

Video-clipul. „Filmul în care nivelele plastic (cromatica), gestual și muzical funcționează pentru ele însele (narațiunea devine adjuvantul acestor trei nivele)" (Odin 2000:161). Muzica ilustrată de către imagini văzute ca și imagini (și nu ca o lume). Sincronism fin aplicat unor gesturi care nu produc sunete diegetice: gesturile par să urmărească pas cu pas muzica. Pentru Odin video-clipul este o formă de **producție de efecte energetice** și nu de sens. Energia este deconectată de funcția narativă (exemple: *Natural Born Killers*, Oliver Stone 1994; *Nikita*, Luc Besson, 1990; James Cameron în *Terminator*, 1985 și 1991 și *Aliens*, 1986). Categoria ***Dyna-movies*** (Odin 2000:162). Filme mai apropiate de *"amusement park ride"* (George Lucas).

[333] O interpretare poate fi considerată valabilă dacă este: „We can evaluate interpretations of putative works of art by criteria like accuracy of detail, logical coherence, comprehensiveness of detail, specificity and distinctiveness of interpretation, simplicity in explanation, historicity, etc" (Carroll 1996:383)

În alte lucrări (Odin 1988, *Du spectateur fictionalisant*) vorbește de **modul dinamic** unde spectatorul intră în rezonanță cu *ritmul sunetelor și imaginilor din film privite ca trăsături autonome* (non-reprezentaționale) ale discursului cinematografic (exemplul dat de Odin este tratamentul lui Giorgio Moroder asupra filmului *Metropolis*). *Efectul de imagine are precedență asupra efectului ficțiune* prin sublinierea "suprafeței" imaginii prin colorizarea artificială. Deasemenea, filmului i s-au adaugat imagini statice filmate cu o cameră în mișcare. Acest dispozitiv a subliniat mai degrabă absența mișcării din imaginile filmate. Intertitlurile au fost animate ceea ce a adus în atenție grafismul particular, plasticitatea lor. Muzica rock extradiegetică care este fin sau micro sincronizată cu mișcările personajelor produce impresia că gesturile sunt sincronizate pe muzică. Altfel spus o dimensiune non ficțională – muzica non diegetică – este conjugată cu dimensiunea ficțională și blochează diegetizarea și narativizarea. Acest gen de dominantă apare în comedia muzicală, filmul de operă sau în filmele burlești. *Narațiunea este un adjuvant al elementelor plastice ale imaginii și sunetului*. Spectatorul intră în rezonanță cu ritmul, intensitatea și culoarea imagini și sunete. Spațiul comunicării filmice e guvernat de către producția afectelor (nu a semnificației). Acest **mod dinamic** se apropie de **modul parametric** al lui Bordwell (orientat către paternele de stil și care cere un angajament spectatorial independent de narațiune) (Buckland 2000:106-7) [334] . O similară intervenție extra diegetică o regăsim în filmele lui Godard și în filmul lui Syberberg Hans-Jürgen, *Hitler - ein Film aus Deutschland* (1978). Desemenea, filme ca *Time code* (Mike Figgis, 2000) sau *Repo Man* (Alex Cox, 1984) fie segmentează suprafața peliculei pentru o narațiune simultan multiplu vizualizată fie elimină din narațiune motivația psihologică ori cauzală pentru legături strict formale [335] . Pentru Sobchack aceste intervenții sunt asimilabile unei retorici postmoderne.

[334] Trăsăturile stilului parametric sunt : orientarea către coerența stiluluiși nu funcția reprezentațională a discursului cinematografic; punerea în evidență a principiului poetic (așa cum a fost definit de Roman Jacobson, adică proiecția principiului „echivalenței de pe axa selecției pe axa combinării"); „bricolajul" elementelor sintagmatice (Bordwell 1985:275-310).

[335] Vezi analiza la Sobchack (2004:157-8) : „Saturation of color and hyperbolic attention to detail replace depth and texture at the surface of the image, and constant action and the simultaneous and busy multiplicity of screens and images replace the gravity that grounds and orients the movement of the lived body with a purely spectacular, kinetically exciting, often dizzying sense of bodily freedom (and freedom from the body)."

E.2 GENURILE – categorie eclectică și prototipe

E2.1. Genurile cinematografice

Pentru Langacker genurile discursive sunt „*caracterizate de unități lingvistice convenționale, set de scheme abstrase din instanțe întâlnite : organizare globală, proprietăți structurale locale, conținut tipic, expresii specifice utilizate, stil și registru. Schemele identificate ca elemente comune unor instanțe reprezintă așteptările asupra genului și reprezintă șabloane pentru producererea și înțelegerea a noi instanțe*. Schemele sunt fațete ale structurii genului. Genurile sunt bazate pe scenarii culturale ce reprezintă interacțiuni lingvistice familiare" (Langacker 2008:478). Schemele reprezintă așteptările noastre asupra genului și servesc ca matrițe pentru producerea unor noi instanțe. „*Scenariul pentru un gen discursiv este parte a substratului conceptual necesar producţiilor lingvistice care îl manifestă*, Scenariul include un scop (*purpose*) și un aranjament de vizionare (*viewing arrangement*) „ (Langacker 2008:478).

"Genul este un concept amestec format din convenții de gen: de povestire (plot), de teme, tehnici cinematografice, o iconografie convențională (obiecte și decoruri, dar și actori)" (Bordwell 2008:320 sq). Melodrama, comedia, westernul, ***crime thriller***. *Thriller*-ul urmărește să înfioreze, să șocheze și să sperie iar povestirea se concentrează pe infractor, inocentul sau poliția (cu varianta comparației între polițist și infractor) ; suspense și supriza accentuate. *Horror* urmărește să și dezguste nu numai să sperie. *Thriller*-ul poate fi amestecat cu *horror* (*From Dusk Till Dawn*) sau cu science-fiction (*Minority Report* sau *Blade Runner*). *Crime thriller* poate să conțină experiemente cu structura narativă. (Bordwell 2008:322 sq). Genurile nu au o evoluție fixă de la un gen simplu la un gen amestec ; genurile au o evoluție de audiență ciclică. Genurile se amestecă în timp. Muzicalul și comedia se amestecă ușor cu alte genuri (Mel Brooks și Woody Allen). Genurile se amestecă interculturi (Bordwell 2008:325 sq). „Genurile sunt considerate „*drame ritualizate*" ; exploatează valori sociale și atitudini sociale – din acest punct de vedere genurile exploatează incertitudini sociale profunde și le canalizează în atitudini acceptate și/sau acceptabile. Genurile exploatează așteptarea a ceva nou bazat pe ceva familiar și genurile răspund la momente sau curente de interes social" (Bordwell 2008:326). Genurile reflectă anxietățile sociale sau atitudini sociale sau exploaterea titlurilor zilei. **Westernul** e identificat prin subiect, temă și iconografie (Bordwell 2008:328 sq). **Horror** exploatează impactul emoțional (Bordwell 2008:329 sq). Muzicalul (Bordwell 2008:333 sq). Exemplu film: definiția neorealismului italian ca o categorie de filme identificate pe baza unor trăsături comune de producție (v in Aumont 2008:96). Dar și filmul de science-fiction ori filmul western.

E2.2. Filmul documentar

În mod tipic documentarul este „anunțat" (Bordwell 2008:338). El n*e cere să asumăm că informația este de încredere despre subiectul abordat, dar un documentar mincinos rămâne tot un documentar*. Bordwell este mai interesat de formele tipice formale ale documentarului decât de mecanismul conceptual pus în operă de acest gen cinematografic. El face o serie de distincții formale sau de stil care servesc la identificarea subgenurilor documentare.

Documentar unde profilmicul nu e pus în scenă /vs/ cel în care este pus în scenă. Exemplu La Vertov (*Man With a Movie Camera*) profilmicul nu e pus în scenă. Michael Moore, *Roger and Me*. Subgenuri : **compilația** (imagini adunate din surse de arhivă) (Bordwell 2008:340); **interviurile** sau *talking-heads* (testimoniale); **direct-cinema** (filmat pe viu; cinema verite); documentare de **natură**,

documentarul **portret** (Bordwell 2008:340). Ficțional sau documentar asupra modului în care a fost făcută pelicula. Exemplu Mitchel Block, *No Lies* (fals documentar). Amestec de convenții de gen în *JFK* (Oliver Stone) sau *Forrest Gump*. Documentar cu scene puse în scenă: Errol Morris, *The Thin Blue Line*. *Documentare narative și non-narative categoriale și retorice*. Exemplu **categorial** Leni Riefenstahl, *Olympia* partea 2. Les Blank, *Gap-Toothed Women* (Bordwell 2008:344 sq). Documentar S.F.: *Alien Planet* (2005). Alte documentare adoptă o formă retorică de argumentație persuasivă (Bordwell 2008:348 sq) (adresarea directă către audiență; subiectul este o chestiune de opinie; utilizarea emoțiilor; încercare de convinge pentru ceva care va schimba modul de viață al spectatorului) (argumente de la sursă; argumente axate pe subiect; exploatarea unor paterne de argumente familiare – entimeme; argumente bazate pe reacția emoțională a spectatorului) Exemplu de documentar **retoric** Pare Lorentz (1937, *The River*) (Bordwell 2008:350 sq)

E2.3. Filmul experimental

Câteva exemple: Stan Brakhage, *Dog Star Man*; *Preludes - Acid Mothers Temple - Planet of Somnolence* (film abstract); Stan Brakhage - Preludes - Acid Mothers Temple - Planet of Somnolence

http://www.youtube.com/watch?v=P9So7pkHb4s&feature=related

Ken Jacobs, *Little Stabs at Happiness*; Robert Breer, *Fist Fight*; Andy Warhol, *Eat*; Sean Morijiro Sunada Ohara, *Eigazuke* (Pickled Film); Willard Mass, Geography of the Body; Yvonne Rainer, *A Film about a Woman Who…*,; Bruce Conner, *A Movie*; (Bordwell 2008:355 sq) Ivan Galeta, *Two Times in One Place*; Breer, *Fuji*; Red Grooms, *Tapy Toes*; Kenneth Anger, *Scorpio Rising* (v. *Natural Born Killers*, Oliver Stone). Peter Greenaway, *The Falls* (organizare cu ajutorul categoriilor).



Forme abstracte: Richard Serra, *Railroad Turnbridge* (cu o temă și variații). J.J.Murphy, *Print Generation* (Bordwell 2008:357). Dudley Murphy and Fernand Leger, *Ballet mecanique* (Bordwell 2008:358-363).

Forme asociative: Godfrey Reggio, *Koyaaniskatsi*, (care propun asociații metaforice). Kenneth Anger, *Scorpio Rising* (Bordwell 2008:365). Bruce Conner, *A Movie* (1958) (Bordwell 2008:365-370).

Despre **filmul de avangardă** și teorie în Carroll (1996:161 sq). Filmele sunt clasificate în această categorie în măsura în care e percepută o devianță de la o practică formală antecedentă pe

care o repudiază sau i se opune. Pot fi repetiții sau amplificări. În genere repudiază practica dominantă de film sau este inclusă în acest demers. Filmul de avangardă poate indica teoriei de film posibilități ale mediului cinematografic. Exemplu de film structural: Hollis Frampton, *Zorns Lemma*, 1970.

E2.4. Filmul animat

Norman McLaren, *Blinkety Blank* , Oskar Fischinger, Robert Breer, *Fuji* (explorarea mișcării și percepției în cinema) (1974) (Bordwell 2008:371 sq) Frank Mouris, Frank Film. Nick Park, *Creature Comforts* și *Wallace and Gromit*. **Animație pe computer**: Disney, *Tron*, (1982), Pixar, *Toy Story* (1995) (primul film complet realizat integral prin animație pe computer). James Cameron, *The Abyss* (1989). Charles M. (Chuck) Jones, *Duck Amuck* (1953).

E.3 GENURILE – moduri emoţionale ________

E3.1. Genurile cinematografice – Grodal

Genul este o categorie sau un ansamblu de categorii care descriu trăsături generale ale unor opere de ficțiune. Formulele de gen sunt „*construite să producă anumite emoții prin faptul că îi permit privitorului să simuleze emoții dintr-un set de emoții fundamentale asociate unor situații fundamentale umane*. *Genurile există în moduri diferite*. Sunt înțelese diferit de diferiți utilizatori.” (Grodal 1997:162). Genurile pot fi constituite în feluri diferite: după timp (filmul istoric), după loc și timp (westernul, filmul de anticipație), după tipul de acțiune (detectiv, război, de iubire), după intenția creatorului (avangardă, film de artă). Fiecare ansamblu de criterii are o utilitate particulară. Genul pentru Grodal este un *„set de trăsături dominante unei ficțiuni date care formează (dă formă) așteptărilor spectatorului și emoției corelate*.” (Grodal 1997:163). Un gen deseori e dominat de *un patern narativ dominant sau global și de tonul emoțional corelat*. Există moduri (*mood*) locale în narațiune: un personaj care se găsește într-o fundătură, o gaură de fântână de exemplu, va fi receptat, dacă e în narațiune canonică de acțiune, cu o atitudine activă; dacă așteptarea de gen e melodramatică atunci modul e de plâns; dacă așteptarea e de comedie, râdem; dacă e de horror, atunci situația generează teamă (Grodal 1997:164).

Grodal formulează o tipologie deschisă a genurilor în funcție de predispozițiile și motivațiile psihice care sunt proiectate de către spectator asupra filmului sau sunt provocate de o serie de indici. *Genurile pot fi descrise cu ajutorul **teoriei prototipurilor*** (Grodal 2009:44 sq). „Peisajul filmului conține strategii optimale legate de motivații fundamentale – cum ar fi activarea unor *emoții cheie* – curiozitatea și moralitatea sunt elementele cheie în povești cu crime; agresiunea în filmele de război și acțiune; iubirea în filme de dragoste; teama în poveștile de groază – *care vor forma prototipele iar combinații mai puțin distincte vor ocupa spațiile dintre ele*.” (Grodal 2009:49). „*Genurile sunt construite pentru a evoca emoții caracteristice*: tensiunea agresivă (acțiunea, aventura), teama (filmele de groază), râsul (comedia), dorința (pornografia), părerea de rău (tragedia) și iubirea romantică (ficțiunea romantică).” „Evocarea acestor sentimente este legată de structura narativă și de temele abordate. Emoțiile sunt definite prin interpretarea cognitivă a cauzelor lor și prin evaluarea cognitivă a tipurilor de acțiuni posibile din contextul narativ dat.” (Grodal 2009:280). În lucrarea din 2009 Grodal se inspiră mai îndeaproape de catalogul sistemelor neuronale dedicate afectelor dezvoltat de Panksepp (1998) (sistemul de căutare; satisfacția dată de reglarea energetică a organismului; sistemul de furie și supărare; sistemul de frică și anxietate ori panică; sistemul de dorință, de iubire, legătură socială și îngrijire maternă, dar și cele dedicate singurătății precum și tristeții și doliului).

Ca și abordarea cognitivă în ansamblul ei teoria lui Grodal asupra genurilor depinde de concepția asupra structurării proceselor mentale de percepție și cogniție. Acestea însă sunt produsul unei evoluții biologice și nu sunt rezultatul unui calcul logic, semantic pur, ci sunt mai degrabă efectele unor straturi de dispozitive de procesare inconștiente și conștiente care au ca menire a ghida entitate biologică în lumea înconjurătoare. Această abordare nu este pură, simplă și eficient estetică, dar are darul de a fi mai aproape de realitatea contradictorie, biologică și neclară a proceselor de prelucrare a informației de către subiectul uman. Teoria nu este formată computațional dintr-un set de ingrediente fundamentale ci depinde de o seire de module fie de natură bottom up sau top down care își capătă valența funcțională în relația cu condițiile pragmatice externe care ne conduc către o varietate eterogenă de situații semnificante pentru subiectul uman.

Stările afective ale receptorului sunt dependente de:

1. *contextul de viață-reală al recepției filmului* (când te afli singur acasă ești mai puțin implicat iar, în contrast, sala de cinema – de exemplu la vizionarea unei comedii - cere o participare socială cu ceilalți) (Grodal 1997:158).

2. evaluarea faptului că ceea ce e văzut și auzit are sursa sau reprezintă un ipotetic exterior sau o lume reală ori este o lume mentală interioară sau sursa sa este ambiguă. *Dacă ceea ce este perceput este construit ca aparținând unei lumi exterioare atunci data perceptuală oferă indicii pentru simularea mentală a unei lumi enactive; dacă aparține unei lumi mentale atunci ea dă indicii pentru o experiență proximală, perceptual-cognitivă.*
3. articularea dintre modul de a percepe și modul de identificare cognitivă și empatică cu agenții ficționali. Astfel spectatorul poate concepe agenții ca pe obiecte inanimate sau se poate identifica empatic cu aceștia.

• *”Dacă **agentul cu care se identifică este într-o situație telic activă** atunci se “reduce distanța” față de spectator și atenția spectatorului se focalizează în “afară”, în lumea exterioară și dă naștere la mod de percepție focalizat pe o reprezentare distală.*” (Grodal 1997:158).

• *Dacă spectatorul se identifică cu **agentul aflat într-o situație pasivă** – caracterizată de percepție și/sau acte și procese paratelice sau autonome – atunci atenția se focalizează pe moduri de reprezentare proximale sau interioare*. Dacă aceasta duce la o reducere a distanței depinde de o etichetare, evaluare a valorii empatice sau hedonistice a situației. O evaluare pozitivă produce o fuziune a reprezentării perceptuale și emoționale. Dacă situația este evaluată negativ atunci identificarea cu agentul este pur perceptuală ; agentul este focalizarea atenției, dar e perceput ca “non familiar” sau “distant” iar sentimentele saturate sunt percepute ca non familiare. *Deseori imaginile saturate, subiective sunt deseori percepute ca “stranii” “nefamiliare” iar imaginile familiare sunt localizate in lumea obiectivă exterioară*.” (Grodal 1997:159).

4. structura narativă din lumea fictivă și relația subiect /vs/ obiect fictiv.

• ***”Tranzacții enactive proiective***: în care *afectele și empatia sunt proiectate asupra simulării unei lumi exterioare cu modele obiective de persoane vii* (narațiunea clasică; *action-adventure fiction*). Diferența dintre o lume cu obiecte fizice și o lume interioară de vis, gânduri sau memorii consistă în faptul că prima lume poate fi modificată prin acte fizice. Poveștile în care e o indoială asupra status de realitate (fenomenele sunt reale sau ireale) sunt percepute ca fiind mai fantastice ca cele care au un singur nivel de realitate (chiar dacă acest nivel este irealist ca în basme). Un statut de realitate problematic și nesigur blochează modelele mentale de relații enactive.” (Grodal 1997:160).

• ***”Tranzacții pasiv introiective*** : *afectele sunt introiectate în privitor. Privitorul se identifică doar cu poziția pasivă, a obiectului, psihotic iar poziția subiect a fost disociată de privitor (horror fiction și tragedia* care creează amenințarea de a anihila obiectul exterior al identificării). Creează emotivități și saturații afective; o irealitate și un mentalism (privitorul e situat într-o relație pasiv perceptuală cu un fenomen perceptiv ca în vise, halucinații și amintiri). Fenomenele pot fi localizate în spațiul real (simbolic) sau în spațiul psihologic ori sarcina afectivă e localizată în obiect sau în subiectul care percepe cu ajutorul tranzacțiilor narative.” (fig.7.2 p. 161 - (Grodal 1997:160-1)).

În consecință, putem deja identifica pe scurt o **tipologie a genurilor narative**: „Narațiuni care subliniază dimensiunea acțiunii /vs/ dimensiunea pasivității și pasiunii cu două forme de mediere: pe de o parte prin *horror* (paranoid) în care poziția ca obiect nu e acceptată - contrar tragediei - și, pe de altă parte, melodrama ori *obsessional enaction* unde relatia canonică între subiect și obiect pierde doar o parte din aspectele voluntare. Alte tipuri de ficțiune modifică identificarea protagonist /vs/ privitor: *comedia* suspendă temporar identificarea; *ficțiunea schizoidă* dizolvă cadrul holistic dintre percepții îndepărtate și percepții corporale; *metaficțiunea* stabilește filtre între privitor și ficțiune și *ficțiunile lirice* elimină schemele narative antromorfe.” (Grodal 1997:161).

E3.2. Narațiunea canonică de acțiune

”Structura temporală a narațiunii canonice de acțiune este de progresie cronologică iar enacțiunile sunt telice și voluntare. Spectatorul are o identificare empatică cu un subiect fictiv și cu relațiile sale ipotetice sau actuale cu obiecte și fenomene fictive. În condiții optime spectatorul își pierde conștiința de sine: este pe deplin absorbit și proiectat în lumea narativă. Fie spectatorul întreține o dorință pozitivă către obiecte și calificări evaluate pozitiv: cunoaștere, putere, respect, bani, fie întreține o dorință negativă țintită către controlul și distrugerea agenților.” (Grodal 1997:168-9). Narațiunea de acțiune este caracterizată de prevalența acțiunii fizice sau cognitive, o „tensitate cognitivă” cu evoluție temporală lineară.

Rezumat

Enacțiune telic voluntară, timp linear, construcția unei lumi obiective, identificare cognitivă și empatică cu “subiectul”, tensitatea și focalizarea distală a atenției (Grodal 1997:180).

E3.3. Ancheta crimei

Așa numitul filmul cu detectivi este un subgen al narațiunii canonice și „are ca obiectiv procesarea informației și rezolvarea de probleme Are o emfază pe controlul cognitiv. *Obiectivul este de a obține o reprezentare cognitiv validă a unui set de fapte și astfel să rezolve misterul*” (Grodal 1997:236). „*Controlul cognitiv e legat, în crime fiction, de ‘controlul corporal’*. În contrast, în filmul de groază efortul de a obține un control cognitiv este derivat din motivarea de a păstra autonomia corpului și minții aflate sub agresiunea unui fenomen incontrolabil.” (Grodal 1997:236). Dimpotrivă ***crime fiction*** leagă controlul cognitiv de mecanisme de distanțare. Cadrul de distanțare în *crime fiction* este o personificare ficțională (/vs/ metaficțiunea unde cadrul de distanțare este o personificare non-ficțională sau un cadru non-personificat).

Comparație între o *crime fiction* /vs/ Spielberg, *Raiders of the Lost Ark* (1981), exemplu tipic de narațiune canonică (Grodal 1997:237). În *Raiders* ... „procesele emoționale ale narațiunii sunt simulate de spectator și sunt o funcție directă a scopurilor și motivelor protagonistului, lui Jones ; acestea sunt direct legate de actele posibile și de consecințele actelor lui Jones sau alți actanți, dar având consecințe asupra preferințelor lui Jones. Curgerea emoțională e dominată de tensități și emotivități.” (Grodal 1997:237).

***Crime fiction* clasic detectiv** (Columbo) are „un *dublu nivel narativ: cel al detectivului care rezolvă o situație (ce evocă tensitate) și cel al criminalului ori al victimei* (ce implică acte și motive și evocă emoții saturate). Are loc o identificare primară cognitivă și empatică cu detectivul și apoi apar emoțiile saturate ale narațiunii secunde. Emoțiile saturate ale ideii unei crime off-cadru pe care în *Rear Window* personajul o inferează creează un fundal emoțional pentru curiozitatea tensă a reconstrucției actului criminal și a stabilirii vinei.” (Grodal 1997:238). „Fundalul *crime fiction* implică faptul că *oamenii, în mod normal, nu separă o reprezentare cognitivă și afectivă a lumii (fuziunea reprezentării cognitive cu empatia) iar construcția în umbră a emoțiilor din seria narativă inclusă (embedded) nu este ștearsă*.” (Grodal 1997:239). **Misterele** au ceva comun cu metaficțiunea căci „detectivul funcționează ca o reprezentare concretă a privitorului în capacitatea sa de privitor la distanță. (Grodal 1997:239). Detectivul, agentul narativ primar, este „cadrul” și distanțarea ca atare e personificată de acesta.” „Elementele voaieriste din *Rear Window* sunt cadre care creează defamiliarizare și tensitate prin introducerea sistemului de motivații de nivel înalt (legate de atitudinea cognitivă și emoțională a detectivului). Secvențe din film sunt cadre de reacție a personajului (*reaction-shots*) care reprezintă dispozitive retorice ce creează emfază și relevanță, proeminență în ceea ce percepe privitorul a ceea ce e de văzut. *Interesul intens creat de indexarea fenomenului prin lucrul camerei și expresiile faciale ale detectivilor presupun să construim activ emoțiile și interesele în acord cu stările mentale ale detectivului; suntem într-un tur ghidat (și*

asistați de o competență construită din cunoașterea schemelor extrase din ficțiunea de crimă)." (Grodal 1997:241). „Pentru a face mai pregnantă procesarea informației avem nevoie de suportul motivațional al expresiilor detectivului de implicare tensă cognitivă" (Grodal 1997:241). „Comunicarea audiovizuală face că procesele perceptuale, cognitive și motivaționale să fie intersubiectiv transparente în felul în care urmărim atenția vizuală și acustică a altor persoane." (Grodal 1997:242). „Modul în care experiența normală integrează modalități perceptuale diferite și emoții într-o totalitate complexă este negativ demonstrată în scena finală din *Blow Up* (Antonioni, 1966). Punerea în paranteze a experiențelor holistice normale este centrală pentru construcția afectelor în *crime fiction*."(Grodal 1997:243).

Tendința de a apropia cele două serii narative – de a reduce tonul investigației și de a pune accentul pe acțiunea fizică – (*The Maltese Falcon* , John Huston, 1941 sau *The Big Sleep*, Howard Hawks, 1946). *Touch of evil* (Orson Welles, 1958) este un alt exemplu de apropiere și distanțare a celor două serii narative (Grodal 1997:244 sq). Deasemenea, *Dressed To Kill* (Brian de Palma 1980) potențează structura narativă a investigației detectivistice cu ajutorul asociațiilor erotic sexuale din fundal.

O subcategorie a filmului detectivistic este cel care pune în scenă schema instanței de judecată, a procesului. Filmul care are loc în sala de judecată, pe de o parte, pune în act cele două serii narative identificate de Grodal și, pe de altă parte, construiește un discurs asupra valorilor și principiilor de consistență a societății. Sub acest aspect filmul detectivistic în sala de judecată are indici de fabulizare și de film de propagandă.

E3.4. Thrillerul - ficțiunea obsesională sau enacțiunea paratelică

"*Ficțiunea obsesională* poate fi un gen tranzițional situat între genurile enactive și genurile pasive și pasionale datorită oscilației între subiecți actanți telic (*goal directed*) și cei structurați paratelic. În timpul substituției enacțiunii voluntare cu enacțiune obsesională, *proiecția către o lume distală e blocată și duce la forme psihotice de ficțiune și ficțiunea capătă aspecte saturate*." (Grodal 1997:170). O variantă este *thriller*-ul cu probleme de consistență cognitivă și cu paranoia (implicarea spectatorului într-o experiență non distanțată, claustrofobică) (Grodal 1997:245). „Disonanța cognitivă este o stare de excitație cu proprietăți emoționale aversive (*Coma*, Michael Crichton, 1978). *Extrema teamă e cauzată de lipsa căilor normale de a controla monstrul amplificat de* ***disonanța cognitivă****, oroarea neputincioasă experimentată ca inabilitatea de a comunica pericolul cu alții*."(*The Parallax View,* Alan J.Pakula, 1974 și *JFK,* Oliver Stone, 1991). (Grodal 1997:249). „Ambiguitatea semnelor pasiunii (expresia de durere și de plăcere maximă sunt similare). *Din punctul de vedere al ingineriei emoției în ficțiunea vizuală teama și teroarea cauzate de disocierea cognitivă și / sau de violență au avantajul dubios moral de a crea nivele de excitație și de întărire a dorinței spectatorului pentru autonomie emoțională și control prin aversiune*, doar dacă ‚încredrea' e stabilită prin credulitate, o situație pe care majoritatea spectatorilor o privesc ca pe un joc" (Grodal 1997:252).

Crime fiction sau *thriller* în care „*spectatorul este alienat de identificarea cu enacțiunea fictivă și de protagonistul ficțiunii. Actele își pierd aspectul voluntar și devin obsesionale. Zona paratelică orientată asupra procesului domină partea telică*." „Un dispozitiv ce servește la obținerea unui efect paratelic este *abstractizarea produsă prin repetiție*: actele individuale și obiectele sunt reprezentate doar ca exemplificări ale unei scheme abstracte. Actele repetitive sunt legate de aspectele obsesionale ale actelor și la o schimbare a definiției de realitate a obiectului căutării (Grodal 1997:169). Reorientarea de la telic la paratelic prin redefinirea status de realitate al obiectului transformă narațiunea în paterne proto-lirice, simbolice sau alegorice (Cheia din *Notorious*, Hitchcock, 1946).

Semnificanții atrag atenția prin indexare și punere în paranteză de către narațiunea vizuală. Ei devin tense cu direcționare de index către semnificație ; au o semnificație profundă și tensionată prin relația metonimică cu obiecte și alte semnificații absente. Fără telos nu există un ghid către decizia voluntară și narațiunea evocă sentimente de modele de identificare involuntară cu subiecții-actanți." (Grodal 1997:169).

Exemple : *Soimul maltez* (John Huston 1941) și *Blue Velvet* (David Lynch 1986), *The Treasure of Sierra Madre* (John Huston, 1948). Dar și *L'Annee derniere a Marienbad* (Alain Resnais) ori *The Element of Crime* (Lars von Trier) unde filmul este o scufundare în „structuri mentale, memorii, traume și vise" și este dificil de construit „modele ale realității și scheme de acte"

Rezumat

Enacțiune paratelică / involuntară, timp progresiv-regresiv sau non linear, saturații și focalizare proximală a atenției (Grodal 1997:180).

E3.5. Melodrama - poziția pasivă

În melodrama poziției pasive spectatorul se identifică „*cu un actant pasiv, un obiect-actant*. Identificarea e perceptuală și empatică. *Actantul melodramatic este controlat de agenți străini incongrui cu un model uman și cu voluntarismul comun, obișnuit: agenți sub sau supra umani de genul fenomene naturale (marea, vântul) sau cultura supra umană (instituții sau mașini din genul science fiction) sau agenti metafizici (destinul ori dumnezeu*)." (Grodal 1997:170). „Metafore care exprimă o percepție pasivă localizată de spectator în marginea corporală sau în interiorul corporal autonom. Direcția semnificației merge de la un punct îndepărtat de semnificație enactivă, via un obiect fictiv de identificare, către privitor, în care emoțiile declanșează răspunsuri autonome. Identificarea fictivă corporală își pierde delimitarea corporală. Aspectul temporal al melodramei pasive este unul de trecut și repetiție atemporală sau iterativ-durativă. Pierderea și meloncolia sunt importante în *soap opera* și *prime-time melodrama*." „Deseori mișcarea corporală si cea de ritm de muzică sunt conectate; *melodrama este o formă de dramă cu muzică*." (Grodal 1997:171). Alteori sunt melodramele sunt „ficțiuni naturaliste în care temele generale ale filmului reprezintă principii enactive care pun în mișcare entitățile umane obiectivizate și empatic "mișcă" spectatorul." Exemple : *Gone With the Wind* (Victor Fleming 1939), *Melancholia* (Lars von Trier, 2011).

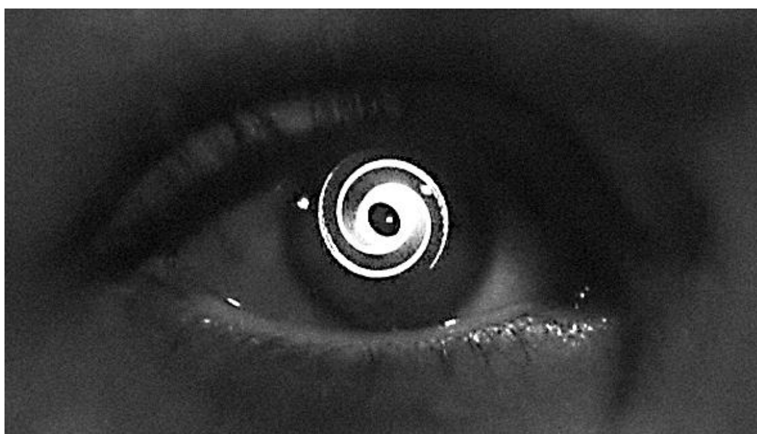
Melodrama este un „*gen care se ocupă de subiecte de portanță generală cum ar fi timpul, spațiul, cauzalitatea, viața, moartea, sexualitatea și emoția*." (Grodal 1997:253). „Ea se ocupă cu descrierea pasiunii. Protagoniștii sunt victimele pasive ale destinului și soartei sau sunt participanți pasivi la evenimente naturale sau sociale. *Indivizii umani sunt obiectele unor forțe majore*. Un sentiment de eteronomie, de a fi purtat de forțe exterioare (care pot fi procesate de reacții non-motorii). Reprezentări excesive melodramatice ale fenoneme naturale." (Grodal 1997:257). „Experiența devine un eveniment mental (ipotetica enactivă identificare este slăbită sau blocată și experiența numai e rațională și exterior obiectivă). Au loc imagini puternice și protagoniști inactivi care nu pot sparge ceea ce vine peste ei și atunci etichetăm situația cognitiv și afectiv ca o imagine a vieții mentale." (Grodal 1997:258). „*Natura este deseori percepută ca un ecran pentru proiecția expresivă a scenelor din viața mentală*." (Grodal 1997:258). „Melodrama ilustrează cum aspectele pasive ale senzației și vieții mentale devin vizbile (dincolo de controlul conștient și voluntar) prin reprezentarea oamenilor duși, purtați de emoții." (Grodal 1997:259). „Melodrama blochează verbalizarea, adică punerea în acțiune a fenomenelor interioare și evocă saturații (caracterul emoțional al experienței este inexprimabil). Simulează situații producătoare de emoții și expresiile corespondente (*build up strong emotional in-tensities*)." (Grodal 1997:260). Este și o formă de „punere în scenă a relațiilor dintre sistemul mental voluntar și cel involuntar (pasiunile)." (Grodal 1997:262). Formatul desfășurării temporale „este încetinit (pasivitatea corespunde unui ritm, tempo) iar un western cu încetinitorul devine o melodramă (ca în *Once Upon a Time in America*, Sergio Leone, 1984)." (Grodal 1997:263).

”Viața emoțională și cognitivă e legată de anumite formate plan îndepărtat, plan apropiat, plan detaliu (sunt obiectiv realiste), dar au impact emoțional diferit.” (Grodal 1997:264). „„Imaginea globală” (*the Big Picture*) este o abstracțiune mentală iar categoriile sale (omul, femeia, copilul, iubirea, pasiunea, viața, moartea, timpul, spațiul, cauzalitatea) sunt abstracții și clișee, modele mentale și prototipe. Emoțiile sunt legate de o manieră cu abstracția și suspensia individualismului și a concretitudinii. *Melodrama obține efecte emoționale prin abstracție și prin reprezentarea unor experiențe pasive care evocă reacții autonome și fac imposibile răspunsurile voluntare*.” (Grodal 1997:264).

Analiza film

Exemple : *Vertigo*

”De la început filmul are trăsături non narative, lirice. Deși secvențele includ actiune și mișcare, mișcarea e abstractă și metaforică, diferite variante ale unui același.” (Grodal 1997:264). Este un *psycho-thriller* unde „principalul semnificant este reacția emoțională violentă relaționată cu percepții trecute. O reacție emoțională fără o evidentă rațiune perceptuală care blochează enacțiunea și care creează saturații sau răspunsuri autonome. Utilizarea *in extenso* a fenomenelor supranaturale are scopul de a suspenda reacțiile motorii și cognitive pentru a produce o excitație și o stare de situare în afara timpului.”. „Utilizarea reacțiilor non-voluntare și autonome (căderea, visul, vertigo) pot să declanșeze spectatorului un răspuns afectiv autonom.” (Grodal 1997:267).



”In *Vertigo* are loc fragmentarea și izolarea unui detaliu detașat de contextul său metonimic și asocierea sa cu un alt status de realitate. Detaliile sunt incluse în rețele de asocieri și sarcina afectivă a întregului cadru se concentrează asupra unui detaliu semnificativ (părul personajului Madeleine care e ca un maelstrom, un vârtej) și îi dau spectatorului un sentiment de non comprehensiune precum și sentimentul de a fi în fața unei rețele saturată de asociații.” (Grodal 1997:269). „Rețele de similarități metaforice și de cadre izolate rămân la un nivel de presens (pre-semnificant) al unor asemănări perceptuale.” (Grodal 1997:269). „Efecte de sincope (discontinuități), de repetiții și ritmări (relee pentru mișcarea lirică involuntar melodramatică) (discursul apare ca un uriaș *deja vu*).” (Grodal 1997:270). „Creșterea saturației, intensității și sentimentului de a fi în afara timpului. *Fondu enchaine* care trimite la un agent enunțător sau la lumea interioară a conștiinței unde două percepții coexistă – un efect melodramatic de situare în afara timpului și o dinamică interior-dinamică-ritmică (*durative lyrical motion*). Planuri cu puțină sau cu absența mișcării (deconectarea enacției de percepție). Exces de planuri de reacție facială.” „Deviațiile de la formatul natural uman de percepție al obiectelor are efecte emotive” (Grodal 1997:275). „Fenomene situate dincolo de controlul enactiv uman evocă pura percepție și contemplare.” (Grodal 1997:276).

Rezumat

Enacțiune perceptuală, cauzală; reacție autonomă, construcția unei lumi subiective, identificare cognitivă și empatică cu "obiectul", fuziune fatalistă a subiect și obiect, timp deseori retrospectiv sau non linear, saturații și răspuns autonom combinat cu focalizarea proximală a atenției (Grodal 1997:180).

E3.6. Horror – ficțiunea paranoidă a groazei

În ficțiunile de groază „*identificarea are loc cu un obiect "relativ" pasiv, dar care are o relație de aversiune sau de ambivalență la forțele străine din narațiune. Spectatorul modelează reacția de frică și de apărare posibilă. Sentimentul de frică domină strategiile enactive* (Grodal 1997:172). „În acest tip de filme spectatorul se identifică cu "obiectul" perceptual care are o relație ambivalentă sinecdotic-antitetic de tip paranoia sau groaza cu "subiectul", antagonistul. Reacțiile voluntar-motorii sunt negate prin paralizia în "victimă" iar subiectivitatea-motorie este percepută ca un aspect al antagonistului exterior, "celălalt" ("*the Other*"). În același timp privitorul este covârșit de reacții involuntar-motorii din cauza lipsei de procesare a inputului în scheme active. Are loc o calificare negativă a conștiinței sale corporale. Ca să fie plăcut, nivelul înalt de excitație din ficțiunea de groază trebuie să fie re-evaluat hedonistic, temporar răsturnat într-o evaluare pozitivă." (Grodal 1997:172).

"*Mecanismul unei poziții pasive "paranoide" poate fi ilustrată de temerile de întuneric*. Când proiecția vizuală a emoțiilor într-un spațiu (*deep tense*) dispare, atunci se produce pentru subiect o conștientizare mai mare a simțurilor corporale (propriocepții, corpul, atingerea) (din cauza proiecției enactive). Când o persoană se teme de întuneric percepția sa corporală e ridicată prin producția unor principii enactive: subiectivități stranii sunt "acolo" în întuneric care încearcă să-l atingă pe individul înspăimântat." (Grodal 1997:173)

Rezumat

Enacțiune cauzală, reacție autonomă, construcția unei lumi subiective, identificare cognitivă și empatică cu obiectul, aversiunea între subiect și obiect, timp deseori linear, tensități, saturații și răspunsuri autonome, focalizare proximală a atenției (Grodal 1997:180).

E3.7. Ficțiunile schizoide, stările de mâhnire, melancolia statică

Stările de durere și melancolia statică au loc în ficțiunile „schizoide". În „fictiunea de groază schizoidă *privitorul "evacuează" identificarea empatică cu obiectul victimă deși atenția sa este în continuare focalizată pe obiect cu ajutorul unei identificări limitate*." (Grodal 1997:174). „*Situația privitorului e schizoidă de tip voaieristic, adică perceptuală fără empatie sau identificare cognitivă deplină*." Anumite secvențe din *Blue Velvet* (David Lynch 1986) sunt sub acest regim de „groază schizoidă": spectatorul se uită la scene de violență într-o stare perceptual-saturată dar lipsită de identificare empatică. Un caz tipic de narațiune schizoidă este *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (Victor Fleming, 1941) unde spectatorul se „identifică cu o distanță voaieristică cu o cochilie goală, Dr Jeckyll, iar subiectivitatea enactivă aparține principiului enactiv reprimat, Mr Hyde". Ficțiunea schizoidă este mai saturată afectiv decât ficțiunea paranoidă. În acest gen de ficțiuni experiențele corporale negative sunt ambivalente pentru că „mutilarea obiectelor la care te poți identifica cere o retragere a identificării și a sarcinii afective pentru a lăsa în loc doar „cochilii goale" a ceea ce opțional ar fi putut fi figuri de identificare afectivă (Grodal 1997:175). Efectul primar este blocarea empatiei și evocarea unor emoții saturate. Există și o componentă sadică (*Friday the 13th*, Sean S. Cunningham, 1980) în măsura în care are loc o latură de plăcere în evocarea distrugerii locuitorilor din tabăra de vară și negarea eticii pro-sociale ale organizației de *scouts*. Un alt exemplu de film schizoid unde empatia cu victima este „retrasă" iar construcția filmului este de gen „paterne

perceptual-saturate”, „emoții saturate”. Deseori genul schizoid pare „un documentar de interes uman” sau un „realism psihologic”.

”Ficțiunea schizoidă se apropie de lirica sinecdotică în dominanta percepțiilor saturate ale feței umane și ale corpului. Efectul primar este blocarea empatiei și evocarea unor emoții saturate.” (Grodal 1997:175). „Dacă secvența pierderilor și distrugerilor este încetinită atunci melancolia se instalează; ceea ce evocă sentimente saturate de durere (*grief*) cu ajutorul unor imagini cu care putem avea relații perceptuale / empatice, dar nu enactive. *Melancolia evocă saturații iar melodrama tragică poate evoca reacții autonome dinamice cum ar fi lacrimile. Melancolia statică este un efect liric*.” (Grodal 1997:176).

Rezumat

Enacțiune cauzală, construcția unei lumi subiective, identificarea cognitivă cu obiectul, deseori timp non linear, spațiu fragmentat, intensități și saturații, atenție proximală și distală (Grodal 1997:181)

E3.8. Comicul

”Efectele comice sunt bazate pe *rejecția identificării empatice cu subiecții actanți sau rejecția schemei cognitive.* Rejecția e însoțită de puternice debușeuri autonome : râsul. Corpul creează o autonomie corporală, experimentează o plăcere fără un obiect.” (Grodal 1997:176). „Refuzul identificării diegetice este compensat deseori de integrarea prin râsul în comun, împărtașit într-o identitate colectivă, audiența din sală.” (Grodal 1997:176).

Rezumat

Acțiune cauzală și autonomă, refuzul identificarii empatice cu obiectul, refuzul lumii obiective și răpuns autonom (Grodal 1997:181).

Râsul reprezintă o redefinire a status de realitate al cauzei.

Râsul, mecanism înnăscut, este integrat sistemului neuronal dedicat jocului (prezent și la reacțiile vocalizate și corporale la șoareci, cimpanzei și gorile). Zâmbetul este un derivat al arătatului dinților caracteristic semnalizărilor de amenințare ale mamiferelor. Râsul nu este învățat prin imitație căci copii orbi și surzi râd. Abilitatea de a râde precede abilitatea de a înțelege poanta unei glume (Panksepp 1998:287). *Zâmbitul și râsul au o funcție comunicativă* (maimuțe pentru care rânjetul funcționează ca semn de împăciuire, obediență (*submission*), calmare și afecție; noi născuții au reflexe de zâmbet) (Chevalier-Skolnikoff, 1973, apud Grodal 1997:186). „Rânjetul și fața de joc sunt separate la maimuțe, dar pentru om zâmbet-râs este un continuu. Jocul și ipoteza sunt la om specificări ale status de realitate. Elementul comun în rânjet / *play face* / zâmbet-râs pare să fie redefinirea status de realitate deseori utilizată *cu scopul de a exprima și de a comunica non-amenințarea și non-aversiunea.”* (Grodal 1997:186). Pentru Grodal *zâmbetul-râsul sunt **un tip de act ilocuționar** (illocutionary speech / mental acts) performat de către spectator prin care fenomenul este evaluat ca “nu în întregime real” (not fully real). Persoana care râde redefinește status de realitate al cauzei.* A considera râsul ca un act ilocuționar are avantajul de a despărți reacția de cauza sa: o persoană râde la un stimul pe când alta plânge – avem o aceeași cauză, dar reacția e diferită.

Râsul și zâmbetul, ca mesaje, semnalizează non aversiunea și simpatia, dar există și *un râs de desconsiderare; **un uz pozitiv-conjunctiv** și **un uz negativ-aversiv** semnalează o relație subiect obiect care nu e amenințătoare fie pentru că subiectul experimentează o simpatie pentru obiect fie că semnalează că obiectul e lipsit de importanță deci nu merită o reacție aversivă violentă*.” (Grodal 1997:187). „Un element comun este “relaxarea”, plăcerea prin reducerea unei relații tensionate direcționată obiect-lume sau către sine.” (Grodal 1997:187). „Zâmbetul și, în special, râsul sunt înțelese în mod normal ca fiind relativ involuntare (Grodal 1997:187; Damasio 1994:139-43).” „Reacțiile de râs par să ceară o anume deconectare a formelor de reacție voluntară și conștientă. *Reacțiile involuntare nu presupun modele obiective și nu au nevoie de obiecte imaginate*

sau percepute exterioare. *Râsul poate fi* – ca o formă de răspuns autonom – *o reacție la suprasarcină*, o alternativă de **buton de scăpare** la reacțiile voluntare. Ca și act ilocuționar râsul spune că: “cauza excitației este pentru moment ipotetică, “nu este reală” (adică, pentru moment, ea nu este luată în seamă ca și o cauză pentru acte voluntare cu intenție deplină).” (Grodal 1997:188).

Două situații comice fundamentale sunt „*șoc prin surpriză* și *reacția la situații jenante sau dureroase*”. Cauzele pentru râs creează o stare înaltă de excitație. „Existența unei schimbări subite sau o inversare (*peripeteia*). Un stimul subit și neașteptat nu poate fi imediat subiectul unei analize cognitive depline iar surpriza creează o excitație înaltă. Evenimentul surpriză capătă o etichetă şi un răspuns autonom corespondent: fie ca amenințare-teamă, fie ca râs. O formă de supriză comică este apariția unei persoane sau unui obiect într-un timp sau dintr-o direcție neașteptată. O altă formă are loc atunci când o direcție de gândire este brusc răsturnată în cursul progresiei narative. Acestea creează excitație pe de o parte prin tensitatea direcţiei telice a primei direcţii de gândire.” „Jocul, construcția de ipoteze și planificarea nu sunt acte în intregime reale și ca atare pot fi amuzante; dar actele ipotetice sunt parte a unui control al realității nu o represie a realității (de tip freudian).” (Grodal 1997:189).

Re-etichetarea suprasarcinii prin râs. „***Glumele*** *construiesc mai întâi o linie de tensitate a unei direcții de gândire care apoi este eliberată prin pierderea discreditantă a liniei de țintă și apoi e creată o excitație nouă prin suprasarcina cognitivă creată de necesitatea de a regrupa reprezentările*.” (Grodal 1997:190). „O suprasarcină poate avea dimensiuni puternic afective. Un loc de întorsătură de șoc este o precondiție a creşterii excitației care rezultă în râs, dar multe manifestari de râs sunt constituite de fenomene continue (situații tipice în care spectatorul are informații pe care protagonistul nu le are și care în durată poate fi martorul unor consecințe prostești bazate pe ipoteze greșite).” „Așteptările unor evenimente comice au același rezultat. Secvențe comice sunt marcate de la început ca și ipoteze comice, pasive, de exemplu, prin gesturi și mişcări exagerate și prin lipsa elementelor de scop.” (Grodal 1997:190). „Râsul poate *funcționa ca un buton de scăpare* în relația cu paradoxurile, ambiguitățile și alternative egal probabile (prin tăierea nodului gordian sau evitarea dilemei măgarului lui Buridan).” (Grodal 1997:192). „*Multe situații comice sunt expresii ale plăcerii de a accepta “raționalitatea incompletă” de tip șocant și de a refuza o calculare serioasă a problemelor implicate. Invalidarea alegerilor și refuzul alternativelor va fi experimentată ca relaxare și poate fi etichetată pozitiv*.” „*Etichetarea excitației este centrală pentru comic* – chiar dacă e cauzată prin mijloace afective, cognitive sau perceptuale. Alți membrii ai familiei divertismentului provoacă râsul cum ar fi cele care produc suprasarcina prin surprize și stimulare puternică perceptuală (*roller coaster* sau *montagne russe*; sălile cu oglinzi care deformează sau trasee care produc șocuri de supriză).”

Comicul, zâmbetul și râsul sunt fenomene concomitente ale situațiilor de plăcere. „Ele aparțin fenomenelor parasimpatice care acompaniază încorporarea, restaurarea corporală și relaxarea generate de activitatea motorie şi procesele erotice integrative, parasimpatice.” (Grodal 1997:194). „Mecanismele de plăcere și neplăcere sunt înțelese ca mecanisme înnăscute, opuse, de stop-go care servesc la menținerea homeostazei pshihosomatice. Hipotalamusul este centrul de reglare sexuală, temperatură corporală, sete și foame. Cerințele de acest gen sunt specifice dar fac parte din sistemeul bipolar de asimilare-apropiere-atracție opus celui de disimilare-evitare-atac-evacuare (mecanismele de inhibiție sunt înnăscute și nu au o relație specială cu sexualitatea).” (Grodal 1997:194).

Corpul și conștiinta au funcții aversive: aversive active și aversive pasive. „Aversivele pasive sunt etichetate ca neplăcere și pot deveni teamă. Aversiunea activă e prezentă în activitățile care implică scheme telice (ori paratelice) și folosirea muşchilor striați activ-voluntari sau utilizarea procedurilor cognitive secvențial-telice (de la șah la jocuri cu mingea; de la urmărirea partenerilor sexuali la distrugere și omor, violența). Activitățile activează și sistemul nervos simpatic. Etichetarea hedonică e context dependentă: dacă activitatea e simțită ca voluntară atunci experiența activității aversive e predominant etichetată ca plăcere. Dacă este resimițită ca și quasi pasivă, activitate forțată, atunci experiența e etichetată ca neplăcere.” „*Corpul și conștiința au deasemenea funcții conjunctive și încorporative*. Ele duc la o relaxare și sunt etichetate (până la un moment de sațietate)

ca plăcere. *Reacțiile activ-aversive și cele încorporative sunt funcțional legate* (căutarea intensă sau vânătoarea sunt legate de mâncat iar tensiunea erotică direcționată către un obiect din spațiul exterior este legată de reacția erotic parasimpatică care distruge reacțiile tens aversive).” „Tensiunea și relaxarea sunt stări în fluctuație iar încorporarea și relaxarea – din zâmbet și râs – sunt deseori concepute ca fiind o plăcere (mai degrabă decât o acțiune tensă) evaluarea hedonistică este o funcție a unui context fluctuant. Trecerea de la activități tensionate la cele de relaxare este o schimbare de program iar etichetarea este o condiție contextuală.” „*Râsul, astfel,* ***re-evaluarea comic-ludic cognitivă a statutului de realitate a fenomenului*** *este unul din programele de schimb (program switches) prin care o reprezentare mentală dată poate fi evaluată ca non-periculoasă, nu o cauză pentru acte și non reală în sensul că nu declanșează acte voluntare*.” (Grodal 1997:195-6). „*Pentru că majoritatea acestor întrerupătoare sunt evaluate ca plăcute, râsul este îndeobște o experiență plăcută,* dar râsul isteric – care funcționează ca o valvă de siguranță pentru evenimente neplăcute prin judecarea lor ca fiind ireale – este probabil nu mai plăcut decât plânsul.” „Reacțiile parasimpatice de încorporare sunt mai apropiate de simțurile proxime (gustul, atinsul, mirosul) iar problema de a activa reacții parasimpatice în ficțiunea audiovizuală este mai mare decât activarea reacțiilor aversive simpatice legate de lumea exterioară și simțurile de exterior de tip viziune și auz. Mâncarea și actele sexuale nu pot evoca reacții parasimpatice.” „*Comicul este singurul tip principal de simulare parasimpatică a plăcerii adaptat reprezentării ficționale din cauza funcției sale de întrerupător și pentru că se relaționează la fenomeme exterioare sau voluntare însă ca o manieră de negare*.” „Râsul ca și program de întrerupător poate nega un program pentru a deschide un altul.” (Grodal 1997:196).

Stările mentale asociate zâmbetului și râsului au un rol capital în **reglarea identificării empatice**. „*Mecanismul de râs, de rejecție a empatiei este probabil o apărare necesară dezvoltată ca un mecanism de stop* (paralel facultății de a fi conștient și de a avea empatie). O empatie generalizată cu suferințele celorlalti ar duce probabil la disforie și depresie permanentă. Totala compasiune ar bloca abilitatea de a recunoaște caracterul obiectal al unui individ uman (nu numai o conștiință). Situațiile comice care sparg empatia capacitează explorarea cognitivă a materialitatii și a statusului de obiect al omului.” (Grodal 1997:197). „Mecanismul empatiei este probabil înnăscut, dar reglarea empatiei este cu siguranță socială și astfel ficțiunile comice și situatiile comice sunt dependente de contextualizarea socială a recepției.” (Grodal 1997:197). „Glumele și textele de glumă, sub anumite circumstanțe, pot oferi acceptabilitate socială pentru gânduri și imaginări care ar fi refuzate în alte condiții.” (Grodal 1997:199). „*Râsul și umorul sunt acte performative cu ajutorul cărora persoana care râde respinge implicațiile realității și responsabilitatea semnificației afirmate – un fel de procedură de punere între paranteze sau un cadru care oferă acceptabilitate socială, de exemplu în ceea ce privește retragerea temporară a identificarii empatice.* Procedura de punere între paranteze a râsului permite fenomenelor să existe în conștiință ca modele mentale speciale care, de exemplu, dau o legitimare socială unei retrageri temporare a identificarii empatice. Modelele de comportament pot fi utilizate pentru plăcere autonomă, dar nu sunt de aplicat într-o manieră care ipotetic sau actual simulează comportament motor voluntar.” (Grodal 1997:199).

Evaluarea status de realitate poate fi o funcție mentală specifică. „Evaluarea mentală a status de realitate a unei experiențe nu e necesar o funcție a realității sale actuale ci a consecințelor pentru actele mentale și fizice (de exemplu descrieri teoretice ale universului sunt resimțite ca ireale căci nu au consecințe asupra acțiunii mele fizice și asupra proceselor cognitive comune, dar pentru un fizician cosmolog modelul este experimentat ca real în măsura în care produce ordine și este un potențial pentru noi activități practice).” „*Râsul este o facultate înnăscută, dar semnalele, formatele, temele și altele depind de o negociere socială situată la diverse nivele*.” „Râsul poate fi o fază în interiorul unei tranziții la o reorientare cognitivă și empatică. De exemplu se poate trece la ridicol și apoi se poate transforma în acte aversive reale, puternice.” (Grodal 1997:200).

”Conceptele prototip ale feței umane sunt culturale. Devierea de la ele produce teamă sau râs (rejecție agresivă sau rejecție comică). Anumiți “monștrii” din film produc râsul datorită indiciilor contextuali de genul mărci de gen sau planuri de reacție care prescriu tipul de reacție empatică a

spectatorului.” (Grodal 1997:200). „Incertitudinea identității (de exemplu gemenii) creează probleme cognitive și empatice pentru spectator.” (Grodal 1997:201). „Fața clovnului permite, prin devierea grotescă de la figura umană prototip, o rejecție a identificării empatice. Dar în cazul în care clovnul impersonează o alta ființă și parodiază alte ființe umane scopul nu este de a rejecta identificarea empatică cu el însuși ci cu obiectul parodiei.” „*Pentru Grodal, la Bahtin și în cultura populară a râsului, se produce o identificare cu transgresiunile grotești ale standardelor normale ale umanului pentru că aceste standarde sunt privite ca restricții ale comportamentului liber*.” (Grodal 1997:201). „*Esența grotescului bahtinian este identificarea plăcută cu corpul opus rigidității conștiinței (sau rigidatea claselor sociale înalte) și conceptualizarea corpului ca o componentă a ciclurilor timpului, naturii și biologiei.”* (Grodal 1997:201). „Comedia, comicul și grotescul reprezintă realitatea de la un nivel de mijloc care respinge fenomenele considerate “dedesubt” sau “deasupra”; atitudinea comică deseori neagă deviațelor dreptul de a aparține comunității umane.” (Grodal 1997:202).

Procesele cognitive legate de râs. „Dacă procesele cognitive voluntare optime sunt caracterizate de o alegere flexibilă între mai multe scripturi și scheme există 2 posibilități de funcționare defectuoasă: suspensia flexibilității pentru rigiditate schematică sau o suspensie a schemelor și a controlului mental superior pentru o procesare mentală aleatorie.” „O sursă a râsului este dată de incongruitatea dintre intenția voluntară, conștientă și implementarea motorie (alunecatul pe o banană sau “greșeala” de balet). O alta sursă este suspendarea liberului arbitru și a comportamentului flexibil și plastic care e înlocuit de o activitate mentală deterministică, cauzală și asta de două maniere: ca o activitate mentală schematic obsesională sau o activitate mentală total imprevizibilă și non sistematică. O variantă a gândirii obsesionale consistă în construcția punctului de vedere astfel încât privitorul are mult mai multă informație decat protagoniștii comici ai filmului. O altă formă a schematizării este repetiția unui patern.” „Repetiția obsesională a unui patern anulează comportamentul și gândirea voluntar teleologică și o înlocuiește cu un comportament cauzal răspuns la stimuli. Umorul din schematism refuză linearitatea și cauzalitatea iar comportamentul aleatoriu este o expresie a unor principii de organizare inversate.” (Grodal 1997:204). „Umorul unor asocieri mentale. Construcția unei semnificații secvențiale reduce asociațiile. Utilizarea lirică a asociațiilor acceptă semnificații saturate asociative iar utilizarea comică este un reflux al acceptării ipotetice combinată cu refuzul comic realizat cu ajutorul înțelegerii asociațiilor ca fiind “ireale””.

”Structura din secvența narativă constă în acte scop direcționate al căror scop este creearea unei reduceri telice a excitației și tensiunii.” (Grodal 1997:205). „*Comicul și râsul nu au cum să contribuie direct la construcția acțiunilor narative; deseori râsul înlocuiește acțiunile narative contrar sentimentelor aversive de genul teamă și ură care motivează direct actele narative. Situaţiile comice tipice sunt create de secvențe narative non-comice. Efectul comic apare când reducem identificarea empatică cu actanții subiecți și când reducem temporar evaluarea dezirabilității scopurilor lor*.” (Grodal 1997:206). „Comicul și râsul distrug motivația actului și refuză scopul acțiunii, dar există și un comic rezultat din conflictul autonomie și eteronomie, dintre aversiune și atracție din situațiile de genul “s-a îndrăgostit”.” (Grodal 1997:206-7).

E3.9. Comicul *- Carroll*

”Obiectul amuzamentului comic este umorul iar ceea ce este umoristic constă formal în incongruitate. Ne amuză *percepția unei incongruități într-o situație*. Gagul vizual presupune vizualizarea și interpretarea vizuală a unei situații în două sau mai multe feluri.” (Carroll 1996:147 sq, 155). Incongruitatea dintre cele două interpretări dă naștere umorului.

1/ ***interferența a două sau mai multe serii de event sau scenarii*** *a căror elemente se suprapun și pot fi văzute din două puncte de vedere diferite* (Carroll 1996:148) (Exemplul din Hitchcock, *The 39 Steps*, 1935). Nici un personaj nu e conștient că evenimentele pot fi văzute și din altă perspectivă (Harold Lloyd, *The Freshman*, 1925; Buster Keaton, *The General*, 1926).

Personajul nu e atent sau nu e conștient de faptul că o situație s-a schimbat. Spectatorul vede o situație și vede și situația în care personajul are o anumită înțelegere – divergentă – a situației. Un conflict de interpretări asupra naturii situației. Evenimentul progresează sub incidența a 2 scenarii: cel real și cel al înțelegerii personajului. Disparitatea dintre ele susține sau prevestește o avarie sau pană. Disjuncție dintre punctul de vedere al personajului și cum este în fapt situația.

2/ **metafora mimată**. Un obiect *echivalat prin pantomimă metaforic cu ceva care nu este*. Charlie Chaplin în *The Gold Rush* (1925) produce echivalența dintre o cizmă și o friptură (Carroll 1996:150). Cu ajutorul pantomimei obiectele sunt luate în considerare din perspective diferite; interpretări alternative. (exemple din Keaton, Cops, 1922; Tati, *Playtime*, 1967, *Les Vacances de M.Hulot*, 1953 și *Mon oncle*, 1958). Un obiect dat este „analogizat" cu un alt obiect disparat.

3/ **imaginea „comutator**" (*Switch image*) (Carroll 1996:151) (Chaplin în *The Immigrant*, 1917 personajul, cadrat din spate, pare bolnav cu rău de mare, dar, de fapt, el se luptă cu un pește) (Lloyd, *Safety Last*, 1923 : ceea ce pare o execuție este o despărțire). *O imagine este oferită sub o interpretare, dar o nouă perspectivă revelă o altă situație. Parte din plăcere implică înțelegerea faptului că prima interpretare a fost indusă pe o pistă falsă*.

4/ **mișcarea comutator** (*the switch movement*) (Exemplu Chaplin, *The Pawnshop* unde mișcarea de pumn pentru o lovitură devine o mișcare de muncă sau trecerea de la mișcarea de sugrumare a unui personaj devine, în prezența unui polițist, o mișcare de dans). Implică o secvențialitate de interpretare. *Reinterpretarea gagului începe cu percepția unui non-sens în ceea ce percepem*.

5/ **obiectul analog** (*the object analog*). *Un obiect este utilizat ca analog al altui obiect*. Un cuptor poate fi utilizat ca un dulap. O colivie este pentru un melon o cutie de pălării. O tubă poate fi un suport pentru umbrelă atunci cănd bastonul e pus înăuntru (Chaplin, *The Pawnshop*). Un obiect poate fi văzut literal și metaforic. (Carroll 1996:153)

6/ **the solution gag**. *Reinterpretarea unei situații cu ajutorul unei reconceptualizări rapide a unei situații*. (Exemplu din Keaton, *The General*, 1926).

E3.10. Metaficțiunea, *distanțarea și cadrele*

E3.10.1. Distanțarea de ficțiune și metacadrul

Un metacadru care reprezintă conștientizarea a ceea ce e "extradiegetic" și "metaficțional" influențează relația cognitivă și emoțională a privitorului cu narațiunea. Există mai multe *moduri de distanțare bazate pe contextualizări extradiegetice și contexte de lume reală.* „O formă de distanțare este cea a *interpelării spectatorului ca receptor real*. Aceasta creează o relație de interlocuție ce conține o formă de încărcătură emotivă. Focalizarea atenției este parțial orientată către spectator și activează o auto-conștiință (*self awareness*) proximală similară cu cea din viața reală când cineva ni se adresează." (Grodal 1997:177). „*Mental, spectatorul are două sau mai multe cadre de semnificație active în același timp: o auto-conștiintă proximală legată de asociații subiective sau obiective și operatii mentale și o simulare mentală distală a lumii ipotetice. Se produce o ridicare a activării, dar și o reducere a atenției în cele două cadre*." De exemplu în *8 ½* Fellini duce atenția către faptul că textul film este un film, o reprezentare. Mecanismul constă în blocarea enacțiunii și creearea saturației (Grodal 1997:178).

"*Alte forme de încadrare a distanțării pot fi cadrele contextuale* (arta, genul, realitatea, markere ale intenției autor-regizor din lumea reală). *Spectatorul se identifică cu o imagine "persona" a sieși implicată în markerii contextului de receptare propus (se identifică cu un privitor de film de artă sau un observator științific detașat al condiției umane)*. Atenția și încărcătura emoționala focalizată în cadre speciale și *persona* a privitor ca observator absorb parte din atenție și funcționează ca un tampon (*buffer*) sau un filtru." (Grodal 1997:178). „Nu este o linie clară de demarcație între distanța creată prin mărci acustice, verbale sau vizuale care indică status de realitate

ca reprezentare și distanța creată prin mărci de motivație de gen (Alain Resnais, *Mon oncle d'Amerique*, 1980).”

”*Filtrul cadru produce asociații intense și saturate (nu forme tense sau autonome) iar fenomenele distale ficționale sunt experimentate ca și aspecte ale activității proximale ale persona-privitor*. Zona tampon creată de către o cadrare este câteodată un mecanism de protecție pentru privitor sau cititor.” (Grodal 1997:180).

Rezumat

Identificare mediată cu subiecții și obiectele via cadre cognitive și empatice (*personae* și alte tipuri de scheme), multiplă focalizare a atenției (Grodal 1997:181).

E3.10.2. Defamiliarizarea, dispozitiv de emoții

”Izolarea și fragmentarea sunt dispozitive ale artei moderne utilizate câteodată pentru a arată că limita, “cadrul” sau “instituția artei” sunt ceea ce creează opera de artă.” (Grodal 1997:213). „*Izolarea utilizată pentru a mări efectul estetic al unui obiect dat face parte din ceea ce se numeste de-automatizare și defamiliarizare, ostranenie, (formalistii ruși) utilizată pentru a crea o proeminență nouă* (Sklovskij, 1965). Pentru Sklovskij arta este o formă de eliberare a percepției de automatism în care obiectul nu mai este o parte din spațiu ci dobândește un maximum de intensitate și durată. *Intensitatea este dobândită prin blocarea aspectului telic al obiectului ca parte a unui proces*. Deși motivarea explicită a defamiliarizării și auto-conștiinței în film este deseori perceptuală și cognitivă, preferința pentru emoțiile lirice intense și saturate poate fi în mod egal importantă pentru spectatori.” (Grodal 1997:214). „Diverse forme de defamiliarizare, judecate în contextul de producere, produc forme de încărcătură emotivă așa cum e cazul la Eisenstein. Acesta produce calități filmice expresive, melodramatice și de tip opera. *Montajul, unghiuri de cameră și cadrări neconvenționale pot fi cognitiv înțelese ca și forme de defamiliarizare a percepțiilor standard și a formelor de reprezentare, dar, din punct de vedere afectiv, sunt suporturi pentru expresii emoționale*. Efectul atragerii atenției asupra unei reprezentări date poate fi perceptual sau liric – prin indicarea spectatorului asupra existenței unei fuziuni perceptuale cu obiectele separate de contextele lor normale și poate evoca emoții.” „Deasemenea conceptul de *Verfremdung* brehtian poate fi pe de o parte o emfază asupra unei comunicări non ficționale didactice și pe de altă parte o formă de auto-conștiență care poate produce tonuri emoționale și calități modale.” (Grodal 1997:215).

E3.10.3. *Pierrot le Fou* (Godard, 1965)

Un exemplu de efect liric al “auto-conștientizării” de tip brehtian apare în filmul lui Godard *Pierrot le Fou* (Grodal 1997:216 sq). „Filmul are o schemă antropomorfă și clasică narativă în care spectatorul își poate lăsa să se formeze emoțiile. Există structuri emoționale non ambigue care explică actele și stările emoționale ale actanților (iubire, gelozie, teamă, plictiseală, disperare și amărăciune). *Majoritatea actelor sunt sancționate de scheme clasice de act și de urmărire a unui țel* (personajele filmului se luptă, se mângâie, se deplasează cu mașina, pe jos, cu barca pentru a obține scopuri de evitare sau de posesie a ceva).



Secvențialitatea schemelor poate fi câteodată « amestecată » ca în scena omorului și fugii din apartament așa cum a fost analizată de Bordwell (1986:318 sq). Câteodată actele devin paratelic ludice, dar sunt motivate psihologic : joaca în pădure sau dansul.

Pe de altă parte filmul conține elemente care au caracterul de scheme culturale ale comportamentului și descrierilor filmice. De exemplu în acest sens identificăm cartografierile operate între schemele literare și lumea diegetică a filmului (filmul e secționat în capitole cu un *resume* al emoțiilor secvenței). Scenelor li se oferă paralelisme literare prin indicarea faptului că secvența dată trimite la Stevenson, Faulkner, Hemingway sau Verne sau prin inserarea unui poem medieval povestit între "paranteze". Scrieri ale personajului "poetului-filosof-scriitor" Pierrot-Ferdinand care comentează lumea diegetică și emoțiile. Tema este cea a cuvintelor care controlează lucrurile și schema care controlează ceea ce a experimentat. *Un al doilea domeniu de scheme puse în prim plan provine din cultura populară și publicitate; emoțiile sunt spuse prin intermediul unor coduri culturale*. Emoțiile și sentimentele din film sunt formate pe șabloanele culturii populare:"crime fiction, romantic *chanson*, slapstick, and film noir".

O *a treia axă este formată din referințele la convențiile cinematice*: *voice-over* sau schema salvării personajului, Marianne, din mâna personajelor negative. *Argumentul filmului ar fi că cognițiile și emoțiile noastre sunt formatate de către scheme sociale și semnficanți codificați – cinema, literatură, cultura populară și arta -, că trăim într-o lume neautentică (opusă unei viziuni rousseaiste în care lumea permite o experimentare și o comunicare nemediată).* O versiune mai slabă ar fi că aceste reprezentări burgheze ar putea fi înlocuite cu unele mai bune."

"Atenția duală asupra actelor și modurilor emoționale cât și asupra schemelor de reprezentare nu este o "deconstrucție" a emoțiilor ci are efecte de modalizare a emoțiilor. Produce efecte paratelice și autonome prin modificarea schemelor telice și astfel parte din tensitate e transformată în intensitate, saturație și răspuns autonom. Efectele de auto-conștiință sprijină efectele de lirică și de pasivitate romantică mai degrabă decât să le distrugă. Expresivitatea unei arii de operă cântată de Marianne e citită ca o expresivitate a unor sentimente. Scena arderii mașinii într-un decor exterior cu multe cadavre ce nu atrag atenția diegetică a personajelor. Prezența lor este o indicație de a utiliza pentru interpretare o rețea mai abstractă de asociații." (Grodal 1997:218). „Rețeaua de asociații propuse de film (referințele la Velasquez, Picasso, Hemingway, Faulkner, Fuller sau documentare de televiziune despre războiul din Vietnam). Asociațiile nu au un numitor comun la un nivel jos ci doar la nivele mai abstracte de genul "arta", "sentimentele", "războiul" și întăresc tonul liric al filmului. Intertextualitatea și *verfremdung* activează rețele asociative și evocă modalități intense și saturate de experiență. Acestea sunt resimțite mai subiective datorită faptului ca asociațiile și emoțiile evocate de aceasta manieră există în "conștiința" spectatorului și nu în lumea diegetică (deși construite de emițător și reconstruite de receptor). Iar o *ostranenie* reprezentațională aduce o mai mare însuflețire percepțiilor. Emoțiile vor fi experimentate în interiorul unui cadru-privitor, o *persona*, cum ar fi "privitorul filmului de avangardă" care va face experiența mai "subiectivă", mai centrată pe privitor și nu pe ceea ce este privit." (Grodal 1997:219).

"Nimeni nu e păcălit de ideea că ecranul ar fi o fereastră către o lume reală, fizică. *Strategiile reflexivității* obțin opusul (adică nu sparg magia iluziei reprezentării și asemănării cu realitatea) :

întăresc *iluzia prin eliminarea "fundamentului" în funcție de care ficțiunea poate fi experimentată ca ipoteză cu un status de realitate particular*. Strategiile reflectivității neagă naturalețea experiențelor non ficționale: "viața e un vis într-un vis , lumea e un text, un set de reprezentări, un film sau o poveste și nu există reprezentări ipotetice valide ale "realității"". *Rezultatul este că lumea este percepută nu ca o sursă de percepții și scopuri pentru acte ci ca o stare de conștiință și astfel trebuie să fie contactată de o manieră liric asociativă*. Si deasemenea activează sentimentul de sine proximal sau proprioceptiv al spectatorului în timpul vizionarii." (Grodal 1997:219).

"Secvența audiovizuală perceptuală are o calitate de "dat" ('*givenness*') și o coerență perceptuală în relație cu care îi specificăm un status de realitate cognitiv și afectiv. *Chiar dacă știm că ceva a fost editat prin montaj și efecte speciale, cunoașterea dată și sentimentul trăit sunt specificații pentru datul perceptual holistic*." (Grodal 1997:219).

Exemple din *Dead Men Don't Wear Plaid* (Carl Reiner, 1982) și *JFK* (Oliver Stone, 1991). „În timpul vizionării filmului secvența audiovizuală are o realitate experimentală și o 'prezență' perceptuală care este specificată în relație cu atribute și de genul status de realitate cu ajutorul unor evaluări cognitiv-afective situate în multiple dimensiuni cum ar fi: 'acesta e visul unui protagonist'; 'acesta e un dans expresiv'; 'acesta e un extras de documentar'; 'acesta e un montaj de planuri din *Notorious* și acestea sunt planuri făcute de Carl Reiner'. Dar în timpul vizionării secvența perceptuală fundamentală 'filmul' este cadrul de lucru fundamental pentru activarea experienței 'realității ca atare', ca un rezultat al calităților sale perceptuale. O totală distanțare de 'filmul ca atare' ca iluzie ar fi experimentat ca o distanțare temporară de 'realitatea ca atare' ca „iluzie"." (Grodal 1997:220)

E3.10.4. Motivarea ca și filtru emoțional

Motivarea e un „*procedeu de indicare (cueing) pentru focalizarea atenției*. O scenă de tortură nemotivată în context poate fi experimentată cu o rețea nestructurată de asociații. Putem căuta și o motivație extradiegetică. Dacă scena are o motivație narativă atunci focalizarea atenției și setul de așteptări este redirecționat. De exemplu scena de tortură a lui Stallone în *Rambo*. Parte din asociațiile saturate evocate de scena dată sunt transformate în scheme tense bazate pe identificare enactivă." (Grodal 1997:220). „O motivație extradiegetică poate fi motivația emițătorului ('*adresser motivation'*). Cadrele motivaționale cum ar fi intenția emițătorului, motivația diegetică, persoana emițătorului sau schema de scop al acțiunii diegetic reprezintă filtre pe când efectele de izolare și de asociații saturate sunt posibil activate de lipsa unor cadre motivaționale." (Grodal 1997:221). „*Motivația ca și cadru poate să servească ca și un filtru emoțional – care poate să reducă identificarea emoțională (prin activarea unor asociații extradiegetice și prin creearea unei focalizări duale) sau poate să producă transformări modale.* Motivarea este o alegere între opțiuni de cadru și de focalizare a atenției." (Grodal 1997:222)

E3.10.5. Ficțiunea, jocul, roluri și metaficțiuni

Grodal ia în considerare tipuri de cadru și distanțare care modifică identificarea empatică cu ficțiunea prin crearea unei *persona-spectator*. „Parantezele pot să facă identificarea condițională. *Spectatorul are conștiința unei activități speciale, cea de consum a ficțiunii, dar emfaza este pusă pe identificarea cu protagonistul înțeles ca un rol special (o submulțime a întregului repertoriu al spectatorului real) și condusă după anumite reguli*." „Spectatorul se scindează în persoana empirică ancorată în lumea reală și o persoană de "joc" care participă în jocul narativ. Te identifici cu Marilyn Monroe sau Humphrey Bogart, dar cu o clară conștiință a identificării limitate și structurate. A juca un rol este o mediere între poziția pasivă și activă; o respectare pasivă a constrângerilor unui patern prestabilit, un script și reguli și o manipulare activă a rolului și un control liber al identificării afective." (Grodal 1997:225).

”Pentru **parodie** și **pastișă** amestecul formulelor, spargerea regulilor și distanța sunt caracteristice.” (Grodal 1997:226). „Jocul metaficțional face ca aspectele ipotetice și condiționale ale limitării date de respectul regulii asupra libertății să devină mai evidente, dar presupune o acceptare a regulilor și evocă plăceri legate de respectul acestor reguli. Parodia este o formă de derâdere a unei structuri de ficțiune și o manieră de a deconstrui fascinația textului parodiat, dar este deasemenea un dispozitiv de punere în evidență a unei structuri și modului său de semnificare prin intensificarea impactului său afectiv (prin încadrarea acestui impact prin modificarea identificării la un nivel secundar). Spectatorul participă ca altul și este protejat astfel de impactul plin al identificării. Metaficțiunea e descrisă deseori ca o ficțiune despre ficțiune ce produce modificări ale structurilor (punerea în scenă a atitudini și afecte) prin sofisticarea modului de identificare a spectatorului cu ficțiunea.” (Grodal 1997:227).

Exemplu *The Purple Rose of Cairo* (Woody Allen 1985) sau *Play it again, Sam* (Woody Allen 1972).

Clișeul ca și cadru, stereotip și denominator comun.

”Modificarea și procedurile de punere în paranteze evită restricțiile sociale impuse asupra gustului privitorului. Distanța privitorului față de ficțiune garantează existența unui privitor liber și responsabil în lumea reală indiferent de ceea ce se petrece în ficțiune și cu ce rol se identifică spectatorul. *Prin caracterul de formulă ficțiunile stereotipe asigură un “contract social”, un “cadru” social de acceptabilitate negociată*. Stereotipe sociale ca și clișeul sunt o negare a emițătorului personalizat și în anumite aspecte se apropie de un mod melodramatic care creează o identificare cu o poziție pasivă și un simțământ puternic de a juca un rol scenarizat de către principii enactive externe.” „Clișeul are conotații negative căci e lipsit de individualitate dar este, pozitiv un denominator comun: acesta este un sistem comun de reprezentare a sentimentelor în care ne putem formata sentimentele pentru un moment fără să fim personal răspunzători de ele.” (Grodal 1997:228). Emoțiile ca roluri sociale tranzitorii (Averill 1980). „Autorul nu e real și responsabil, el este doar cineva care reface un denominator comun anonim. *Abstractizarea realizată prin identificarea cu roluri sociale stereotipe este o formă de izolare și produce o încărcătură emoțională prin eliminarea relațiilor multiple, concret și real-world ale privitorului care astfel se poate identifica cu starea de a fi “om”, “femeie” “victima” sau “erou”. Efectele clișeului sunt similare cu cele ale rolurilor sociale stereotipe din textele rituale*. În textele religioase nonoriginalitatea este o virtute căci aceste texte sunt presupuse a fi transmițătorii unor principii, Dumnezeu sau tradiția, și ele trebuie să repete numitori comuni sociali.” (Grodal 1997:228). „Cadrarea metaficțională a receptării structurilor clișeelor a numitorilor comuni mediază între social (clișeul) și individual (distanța liberă față de clișee) (deși dintr-o perspectivă mai fundamentală perspectiva individualismului este și una structurată, deja construită).” „Clișeele sunt subliniate ca și clișee, ca și stereotipe sociale în care ne putem cufunda (protejați de cadrare și de situare în decor – *setting*) fără a fi personal responsabili de ele.” (Grodal 1997:234)

”Stereotipele pastișă de gen îi permit spectatorului o creștere a nivelului de semnificație a direcției ficțiunii pentru că descreșterea libertății din ficțiune este pusă în evidență de către procedura de punere în paranteze, subliniind rolul spectatorului ca jucător” (Grodal 1997:229). „Filmele pastișă pun în paranteze rolurile sociale ca joc. Punerea în paranteze și încadrarea (*embedding*) sunt proceduri ce permit retrăirea unor plăceri trecute: prin receptarea unei auto-reflexive pastișe a filmului negru în loc de filmul real, emițătorul revelă fascinațiile și poate mări nivelul de semnificare.” „Are loc o activă re-creere a fascinației; libertatea și subiectivitatea spectatorului sunt deplasate de la nivelul simulării acțiuni din ficțiune la nivelul simulării perceptive și afective.” (Grodal 1997:229).

”Nostalgia este un mod specific al melodramei poziției pasive. Ea blochează identificarea de acțiune, enactivă și subliniază identificarea cu un Eu ca altul, ca obiect iar identificarea perceptuală e direcționată pe imagini ale unor persoane din trecut; o urmă de memorie, ca și amintirile din copilărie. Reacția afectivă în nostalgie este cauzată de pasivitatea care indică un răspuns autonom.” (Grodal 1997:230). „Filmul autoreferențial subliniază faptul că experiența este o construcție socială

structurată.” „Filmul retro face explicit caracterul codificat al sistemului de conștiință și de plăcere. Aceste metaficțiuni plasează plăcerile trecute în poziția de semnificat.” (Grodal 1997:230).

”A cita și a integra (*embed*) operează în două moduri: textele anterioare sunt relee afective pentru texte ulterioare și textele anterioare sunt recadrate și reintegrate în textele ulterioare.” (Grodal 1997:231). „Creșterea metaficțiunii și a ficțiunii intertextuale este legată de importanța ficțiunii în socializarea individului. Creșterea importanței ficțiunii în procesul de socializare crește importanța recadrării și a restructurării întregii arhive personale de fascinații structurate și de a le face vizibile. Metaficțiunea este parte din efortul de a face structurile ficționale vizibile și de a le cadra pentru a le proteja. (Grodal 1997:231). „O încadrare auto-conștientă /vs/ seducția inconștientă a imaginilor din film. Clișeele sunt subliniate ca și clișee, ca și stereotipe comune social în care putem să ne adâncim (protejați de cadrare și de aranjarea de decor) fără să fim personal responsabili de ele. Rolul nu privește persoana ca individ ci ca un rol special pe care îl joacă.” (Grodal 1997:234). Este de menționat că aceste idei sunt de regăsit la Metz (1977 – 1983). Metz definea atitudinea spectatorului ca fiind bazată pe fetișism, adică, pe scurt, pe o scindare între o atitudine de credință în realitatea diegezei și de-negarea acestei atitudini, „refuz să admit că mă aflu în fața unei realități ci doar în fața unei absențe, o iluzie diegetică”. Instanța credulității spectatorului este câteodată proiectată în lumea diegetică a filmului ca o persoană separată, o persoană „abuzată” de diegeză (Metz 1983:72). Spectatorul se poate identifica cu această persoană „mască”. Poveștile marcate de indicii „ a fost odată” sau „cu vreme în urmă” „irigă incredulitatea de azi, prin denegare (...) atribuind credulitate copilulului și timpului trecut” (Metz 1983:73). Vocea off, aflată în „afara jurisdicției” este un „parapet al increduliltății” sau o distanță față de diegeză care „reconfortează sentimentul că nu suntem păcăliți de acea acțiune: astfel reasigurați putem să ne permitem să fim păcăliți mai departe” iar distanța se constituie în alibi. O distanță similară are loc în cazul filmului, în film, unde „filmul inclus este o iluzie, dar filmul înglobant nu este sau e mai puțin iluzoriu” (Metz 1983:74).

E3.11. _Filmele pentru copii: grija și atașamentul

Filmele pentru copii pun în scenă „preocupări emoționale focalizate pe teamă și pe activarea sistemului de precauție (*hazard-precaution system*) care pregătește creierul pentru evitarea pericolului (Boyer și Lienard, 2006 apud (Grodal 2009:27). Deseori are loc o „focalizare pe atașamentul la un agent parental, pe întărirea relațiilor reciproce (Bjorklund și Pellegrini, 2002 apud (Grodal 2009:27) precum și pe întărirea atașamentului (Panksepp 1998 apud Grodal 2009:27).” Emoțiile legate de atașament sunt prezente și în filmele pentru adulți de genul melodramă (Tan și Frijda, 1999). Alte filme sunt orientate către „explorare și joc” (Panksepp, 1998 apud Grodal 2009:27).

”Oamenii au dispoziții înnăscute pentru categorizarea altor creaturi și animale” (Keil, 1994; Atran, 1994 apud Grodal 2009:28). „Animalele sunt agenți profilați pe care copiii îi pot utiliza pentru a testa modele de agentivitate și a testa teoriile asupra modului de lucru al altor minți. Deasemenea utilizarea animalelor în acest gen de ficțiune e legată de rolul lor subordonat față de oameni. Obiecte tranziționale de genul „ursul de pluș”, „pătura”, „păpușile” sunt suporturi pentru dezvoltarea copilului – dezvoltarea controlului asupra relației de atașament cu agenții parentali prin perfomarea activă și controlul atașamentului – relația de îngrijire (*caring capacities*).” (Donald Winnicott, 1971 apud Grodal 2009:29). „Personaje din acest gen de filme exagerează caracterul copilăresc al personajului pentru a întări *dispoziția mentală înnăscută de a avea grijă de noi născuți* (capul mare în raport cu corpul, ochii mari, incapacitatea motorie de genul personajului E.T.)” (Grodal 2009:29).

În fața ficțiunii copii caută să obțină control emoțional prin asumarea unei duble perspective; cea a copilului și cea a adultului (Grodal 2009:29). „Ei se identifică cu animalele și se simt superiori lor. Faptul că găsim inabilitatea – faptul că e lipsit de ajutor – o trăsătură atractivă ține de tendința înnăscută de a avea grijă de progenituri. Copii experimentează ce înseamnă să ai grijă și dezvoltă modele mentale de grijă parentală care susțin experiența securității și atașamentului.”

(Grodal 2009:30). Depășirea temerii se manifestă prin puterea supranaturală de tip Harry Potter sau așa cum se produce în basme cu ajutorul adjuvantului cu puteri miraculoase. „*Pentru filmele pentru copii întărirea trăsăturilor și relevanța emoțională sunt caracteristici stilistice dominante*.” Schemele identificate de Propp (1968) sau de Greimas (1983) ori Barthes (1977) sunt similare cu cele identificate în filmele și poveștile pentru copii (Mandler 1984). (Grodal 2009:30). Structurile narative ale basmelor sunt similare celor din poveștile pentru copii. În cazul poveștilor preferate de copii și în cazul structurilor de agentivitate și forme narative preferate de aceștia se poate considera că ele par să „corespundă cu dispoziții înnăscute”.

E3.12. _Iubirea și dorința în film

Emoțiile de tip *iubire, prietenie și altruism sunt predispoziții înnăscute*. Iubirea și grija dintre doi egali (iubirea ca și clozură) (Grodal 2009:60 sq). Dorința sexuală și iubirea sunt predispoziții înnăscute separate și s-au dezvoltat în perioade diferite de evoluție (Grodal 2009:63). Experiența filmului simulează situații în care emoții funcționale sunt afișate: furia și agresiunea; instincte sexuale precum și frica. Alte emoții sunt funcționale: râsul detensionează relațiile sociale tensionate; emoțiile legate de corectitudine reglează relațiile interpersonale; cele legate de empatie potențează cooperarea socială iar iubirea ajută la creearea de legături umane. În pornografie expresiile verbale, corporale și faciale (ce permit un acces nonproblematic la obiectul plăcerii sexuale) sunt principalii indici. Legat de neuronii oglindă legați de expresiile faciale există o rezonanță directă emoțională între „a observa expresia facială a excitației emoționale și experimentarea acelei excitații” (van der Gaag et al. 2007 apud Grodal 2009:67). Predispozițiile emoționale înnăscute sunt legate de preocupări umane, dar nu există un sistem înnăscut de priorități între ele. Emoțiile pot intra în conflict iar un impuls emoțional poate fi reprimat dacă un compromis nu este obținut. Ierarhiile între emoții și preocupări sunt cultural elaborate. (Grodal 2009:76-7)

E3.13. _Atitudinile morale : The Silence of the Lambs

”Între predispozițiile emoționale și normele morale apar conflicte. *Avem predispoziții pentru violență și sadism precum și empatie, iubire și grijă pentru valoarea de supraviețuire a acestora*.” (Grodal 2009:82). „Dispozițiile înnăscute nu duc la o esență. Ele coexistă. Dispozițiile sunt o varietate de tendințe de acțiune susținute de variate emoții motivante. Iubirea și dorința pot fi împreună sau separate și chiar în conflict. Dispozițiile sunt legate de situație și context. Contextul imediat determină reacția audienței și nu un set de atitudini morale fixe. *Atitudinile morale sunt context dependente* (Krebs și Denton, 2005 apud (Grodal 2009:83) Experimentul lui Darley și Batson, 1973 apud (Grodal 2009:87 – studenții care trebuie să țină o conferință despre locurile de muncă și despre bunul samaritean; unii au tot timpul și alții trebuie să se grăbească. Cei care trebuie să țină o conferință despre bunul samaritean au ignorat, pentru că erau instruiți să se grăbească, un cerșetor. Dorința lor de a fi buni studenți a suprascris atitudinile lor morale din alt domeniu). Experimentele lui Milgram cu șocurile electrice. Unele seturi de atitudini legate de empatie pot fi suprascrise de un alt set de atitudini. Filmele oferă o pletoră de scripturi pentru calibrarea normelor emoționale și morale. Unele tind către un sistem moral unificat și altele către sisteme morale divergente. Interesul spectatorilor de film este format de o „curiozitate naturală fără limite și fascinația pentru bizar și groaznic„. Avem un interes natural pentru fenomene deviante: o curiozitate care ne permite să monitorizăm ceea ce e în jur pentru fenomene benefice și/sau periculoase (Grodal 2009:84). Avem mecanisme de raționalizare, confabulare, proiecție, reprimare (Ramachandran și al. 1999:153-4 și experiențele lui Gazzaniga și Joseph Le Doux 1998:32 apud (Grodal 2009:86). Diferite filme fac anumite atitudini proeminente și numeroase filme susțin norme morale divergente (Grodal 2009:87).

Suntem convinși că nu este normal să ucidem, dar vedem în *The Silence of the Lambs* (Jonathan Demme 1991) istoria lui Hannibal Lecter și dorim ca acesta să mănânce carne umană și să omoare.

Pentru Carroll (1996:100 sq) **afectivitatea legată de suspense** este o funcție a *probabilității mici a unei rezolvări a moralității pozitive opusă unei probabilități mari de succes a unei moralități negative* – reprezentată de entități antropomorfe sau naturale (*one is morally correct but unlikely and the other is evil and likely*). Eforturile personajului sunt percepute ca și corecte în sistemul moral al filmului dat, au fost marcate ca atare. Moralitatea pozitivă sau negativă este construită de narațiunea din film (nu de așteptări generale asupra moralității sau așteptările de gen: „prințesa e salvată în ultimul moment în happy-end”). Probabilitatea (*likelyhood*) este dată de cunoșterea relativă a posibilelor rezolvări ale scenelor și acțiunilor. Cunoașterea relativă depinde de profilarea cinematografică (*permissible evidence on the screen*). În anumite cazuri moralitatea poate fi înlocuită cu cât de dezirabil este rezultatul sau consecința unei suite de acțiuni (rezultatele dorite sunt improbabile iar cele nedorite sunt probabile). (Carroll 1996:112) [336] .

Comportamente în film

1.activități care sunt deviații patologice (canibalism, necrofilia, exhibiționism în fața copiiilor, abuz sexual al copiiilor voaierism în sens clinic). Cu excepția canibalismului nici una din practici nu a fost acceptată în vreo societate umană.

2.activități non patologice, dar care intră în conflict cu morala dominantă (utilizarea forței, umilirea celor slabi, a minți, a înșela, a fura etc).

3.activități social acceptate sau poziții evaluate.

Diviziunea tribală noi /vs/ ei și solidaritatea de grup este o moralitate primară ușor de învățat și poate fi consistentă. Alte norme sunt mai colective și mai abstracte. (Grodal 2009:84)

Stadii morale

1.moralitatea e definită ca evitarea pedepsei, respectarea puterii autorității, obediența în sine și evitatea distrugerii persoanelor și proprietății (tipic pentru copii și relațiile de autoritate).

2.moralitatea e definită în termeni de negociere – înțelegere și schimburi egale (moralitate nonierarhică bazată pe schimburi personalizate).

3.moralitatea e definită prin păstrarea relațiilor mutuale, respectarea așteptărilor de rol, păstrarea reputației și oferirea grijii. Încredrea, loialitatea, respectul și gratitudinea sunt valorile morale importante (depinde de o transparență socială).

4.moralitatea e definită în termenii păstrării unui sistem social în care individul beneficiază prin respectarea legilor și regulilor și contribuie la societate (Lawrence Kohlberg apud Krebs și Denton, 2005 apud Grodal 2009:37).

Diferitele sisteme morale oferă o varietate de opțiuni pentru filme. *Genurile servesc ca o modalitate de a permite ca sisteme morale deviante și forme de gratificare să existe într-o formă social acceptabilă în anumite medii sau contexte circumscrise* (Grodal 2009:91). „*Genurile permit participanților să aibe plăcerea moralității deviante și servește (în principiu) la avertizarea de a nu transfera aceste norme deviante, emoții și forme de comportament în spații exterioare codului de gen*.” (Grodal 2009:91).

The Silence of the Lambs nu oferă o clarificare morală. Filmul portretizează o rețea complexă de emoții și spectatorii au posibilittea de a găsi gratificare prin raționalizări chiar dacă unele intră în conflict cu atitudinile lor morale. Spectatorul este angajat sexual de indicii din film (Hanibal agresează sexual protagonistul feminin), dar concomitent este încurajat să raționalizeze narativ excitația în cadrul non sexual al intrigii detectivistice (Hanibal este mentorul inițiator mental al tinerei în traseul ei personal, profesional și detectivistic). Privitorii empatizează rând pe rând cu

[336] Panksepp (1998:144 sq) vorbește de **predispoziția de căutare** (*seeking system*) care este caracterizată de „energizarea psihică care este înrudită cu sentimentul revigorant al anticipării atunci când căutăm emoții excitante (*thrills*)”. Predispoziția ajută la „cimentarea percepției de legături cauzale în lume și ajută la creația de idei, la tendința de a căuta selectiv mărturii pentru ipotezele noastre.”

expresiile de dominație violentă și de putere mentală și sexuală ale lui Hannibal, cu agresiunile sale sexuale față de protagonistul feminin, dar și cu relația de grijă (maternă) a lui Sterling și (paternă) a lui Lecter ori relația de obediență a agentului feminin față de Lecter. Spectatorii pot trăi cu placere aceste empatii și identificări – amestecul de agresiune sexuală, intelect, grijă față de celălalt și perversiune - protejați de cauțiunea monstruozității personajului, dar și de modul său curtenitor de relaționare (”remedii de blocare”) (Grodal 2009:94).

Filmul poate fi explicat de 2 maniere: ceea ce se vede este un fel de adevăr mimetic și realitatea e responsabilă de ceea ce este ilustrat sau ceea ce se vede e un rezultat construit și comunicat pentru a indica anumite cogniții și emoții. Pentru *The Silence of the Lambs* este vorba de un emoțional *roller-coaster*. Paternele emoționale sunt în mare parte raționalizări.(De exemplu majoritatea filmelor violente oferă raționalizări pentru a explica de ce protagoniștii trebuie să ucidă un atât de mare număr de persoane). Extremele din film reprezintă un efort de a-i determina pe spectatori să accepte duble standarde. (Grodal 2009:95-6). Spectatorii se pot focaliza pe „diferite nivele de moralitate și pot accepta diferite grade de complexitate morală”. Fiecare scenă individuală poate fi moral nonambiguă, dar filmul ca și întreg poate fi complex cu diferite norme morale în diferite scene (personajele dintr-o scenă pot fi dominați de o moralitate de reuniune socială, de îngrijire și în alte instanțe să fie dominați de violență, răzbunare și tortură). De exemplu în *We Were Soldiers* (Wallace 2002) și *First Blood* (Kotcheff 1982).

Emoțiile și normele morale nu sunt nonambigue și deseori au loc conflicte între diferite aspecte ale normelor și emoțiilor (conflict între normele morale și impulsurile înnăscute ori normele morale și motivațiile nonconștiente). *Normele morale au nivele de activare sau stadii iar filmele le activează de o manieră non coerentă*. Comportamentul spectatorului e dependent, influențat de context. Deși spectatorii caută să stabilească o consistență între atitudinile lor, valorile și comportamentul lor, această „consistență este fragilă și poate fi influențată de către contextele filmelor în modalități de care aceștia nu sunt conștienți” (Grodal 2009:96).

E3.14. _Fantasticul și groaza

” În filmele fantastice și de groază sunt proeminente teme legate de agentivitate, predatori, moarte, moralitate și schimburi sociale.” (Grodal 2009:97). „Fenomene fantastice, supranaturale, religioase sunt o arie importantă a filmului. *Anumite genuri sunt definite de aceste subiecte*. Filme de fantezie (fantastice), SF și de groază. Schimbările și noutățile ne atrag atenția. Este o funcție a adaptării la mediu. Avem abilitatea imaginativă de a altera reprezentările mentale bazate pe norme realiste mai mult sau mai puțin extensiv. Avem un simțământ al lumii generat parte din dispoziții înnăscute parte din cunoștințe acumulate cultural.” (Grodal 2009:98-9). „Deși fenomenele contraintuitive singulare atrag atenția totuși sunt mai ușor de amintit acțiunile și agenții care se comportă în acord cu specificările naturaliste (/vs/ specificări contraintuitive și supranaturale) pentru că procesul de memorie se bazează pe o serie de scheme și presupuneri standard. O poveste cu prea multe trăsături contraintuitive ar fi greu de memorat și înțeles.” (Norenzayan și al., 2006 apud (Grodal 2009:103).

Fantasticul definit ca o ezitare între cauzalitatea naturală și cea supranaturală (Todorov, 1975) este pentru Grodal manifestat și de ficțiunile ce ilustrează conflictul dintre credință și supranatural. O serie de filme „intelectuale„ conțin o doză de supranatural (Tarkovski – *Stalker, Solaris* -, Trier – *The Kingdom* -, Wenders, Bergman, Kieslowski – *Double life of Veronique* -, Lynch – *Lost Highway* -) (Grodal 2009:105-6).

”Filmele ne captează atenția în măsura în care cuprind un agent care are intenții și emoții. A înțelege lumea în termenii supranaturalului și a unui agent supranatural este natural tentant.” (Grodal 2009:107). *Suntem echipați cognitiv pentru detecția permanentă a unui agent* (*hyperactive agency detection devices* – Justin Barret, 2004 apud (Grodal 2009:107). *Pe de o parte supranaturalul aduce putere (Harry Potter), dar și teamă; activează dispozițiile de a detecta predatori invizibili* (Boyer și Lienard, 2006 apud (Grodal 2009:104) (mix în *The Matrix*). „Orice semn de fenomen inexplicabil

continuă să aibe proeminență pentru noi. Animalele de pradă sunt încă „vii„ în imaginarul colectiv.” (Grodal 2009:108). „Teama de predatori dă naștere vigilenței, dar și capacității de a se juca (ca o strategie de a fenta și pretinde, ori a minți pentru a evita predatorul – Owens 2001 apud (Grodal 2009:108). Asocierile supranaturalului cu moartea și fenonemen asociate.” (Grodal 2009:115 sq). „Schimburile sociale sunt proiectate și în relația cu natura, sub forma sacrificiului.” (Grodal 2009:118)

”Concepem voința, credințele, intențiile, memoriile și emoțiile ca entități non materiale non guvernate sau nu în întregime guvernate de cauzalitatea materială.” (Grodal 2009:109). „Fascinația exercitată de fantastic este o funcție a raționalității și a dorinței noastre de a controla mediul. O parte din elementele fantasticului sunt atavice și legate de reacții primitive de teamă. Psihologia populară concepe fenomenele conștiinței și ale psihicului ca fiind independente de corp.” (Grodal 2009:120-1). Filmele cu teme supranaturale și de fantezie au încorporat pe de o parte interesul bazat pe dispoziții universale, înnăscute și atracția exercitată de „legături funcționale” (*functional bundles*) de genul draci, vrăjitori, îngeri, mumii etc care au fost transmise cultural (Grodal 2009:121).

E3.15. _Tristețea și melodrama, ritualurile de moarte

Mecanisme prin care scopuri superioare modifică temporar reacțiile aversive și te ajută să faci față la evenimente pentru scopuri superioare. Emoțiile negative sunt integrate în scopuri pozitive. Scopul recalibrează valența hedonistică a subactivităților legate de acel scop (Cosmides și Toby, 2000 apud (Grodal 2009:124).” „Complementar există mecanisme de plăcere asociate cu faptul de a face față și care motivează acțiunea de a face față în confruntări (Panksepp, 1998) (acțiuni de confruntare ce eliberează dopamina). Plăcerea de a omorî vampiri e cu atât mai mare cu cât sunt mai dezgustători; *excitația creată de dezgust e transformată în excitația pozitivă creată de confruntarea agresivă*. În film spectatorul are plăceri mandatate cu ajutorul personajelor care au un potențial de confruntare. Parte din plăcere e dată de procesul care conduce la un scop.” (Grodal 2009:126). „Confruntarea și efortul de a face față cu durere generează dopamină (care induce plăcere) (Koepp și al.„ 1998 apud (Grodal 2009:141) care reduce sentimentele negative și chiar pot generea sentimente pozitive. *Fascinația tine de propensiunea mental-afectivă pentru a căuta informații care sunt relevante pentru viețile noastre indiferent dacă suferim plăcere sau durere în acest proces*.” (Grodal 2009:141).

Adaptări în evoluție. „Evenimentele negative sunt fascinante pentru că aduc informații relevante pentru adaptare (funcție de învățare).” (Grodal 2009:122). O formă de adaptare este cea de a face față prin acceptare (Grodal 2009:142). Ritualurile de îmormântare sunt legate de scene care ilustrează supunerea față de puteri mai înalte (destin sau forțe divine), dar servesc și la susținerea legăturilor interumane (de pereche, între masculi, tribale) bazate pe ritualuri funerare (*rituals of mourning*). Alții spun că poveștile triste îi fac să se simtă mai bine sau că simt satisfacție prin empatia cu alții, aflați în suferință. Tristețea și părerea de rău sunt adaptări legate de legătură (socială) (Grodal 2009:123). Tristețea și râsul sunt adaptări parasimpatice înnăscute care servesc la a procesa evenimente puternic negative (Grodal 2009:142).

Tristețea ca emfază a legăturii. O serie de filme tragice sunt legate de separația cauzată de moarte și de ruperea legăturii între adulți (*Titanic, Saving Private Ryan, The English Patient*). Scenele de acest gen implică spectatorii în activitatea de doliu. *Tristețea are un rol social - și este contagioasă – prin creearea unei rezonanțe emoționale cu un grup social*. Filme tragice ca *Titanic* susțin o *experiență ritualistică de legătură colectivă sublimă* (Grodal 2009:129). Îngroparea și doliul sunt ritualuri centrale umane; ele constituie o societate virtuală între cei vii și cei morți. A ritualiza tristețea este un element central în majoritatea culturilor. Filmele triste sunt ritualuri de legătură socială și anumite filme triste exprimă o formă de reducere a conflictului și de supunere la valorile tribale și eventualele sale dimensiuni metafizice (Grodal 2009:130). Un caz tipic este legătura între războinici (Grodal 2009:131). Un element central al formării identității tribale este

religia ca o marcă distinctivă a unui trib; religia a întărit solidaritatea între grupuri sociale tribale (David Sloan Wilson, 2002) (Grodal 2009:132).

Tristețea e legată de separare. *O formă activă de separare implică furia și o formă pasivă implică tristețea și deprimarea cu forma vocală a plânsului*. Plânsul exprimă lipsa de ajutor și este o formă de predare și detașare, o abandonare a confruntării. Râsul e legat de joc (Provine 2000) iar plânsul este înrădăcinat în reacții de separație. Plâns fericit și plâns trist (Grodal 2009:127). Poveștile triste sunt mai bine memorate; extrema tristețe exprimă atașamentul în negativ, ca o dorință psihologică puternică. Durerea experiențelor triste are o memorizare mai puternică (Frijda 1988). Profilează dorința de a se lega (*to bond*). Similar avem un mecanism de atenuare a tristeții prin reacția de înghețare. Uimirea (*awe*) este o manieră de a creea neajutorare și predare (Grodal 2009:128). Experiențele sublime au o legătură cu frica. Mix de căutare a reuniunii și durere. Ascultarea muzicii intens triste poate genera o eliberare de această emoție (Panksepp și Bernatzky, 2002). *Finalurile tragice articulează procese de predare, abandon și lipsă de ajutor și deseori sunt sublime* (în fața a ceva *bigger than life*) (Grodal 2009:128).

Agresiunea, dominația, supunerea și sublimul. *Dezvoltarea altruismului e complementară cu agresiunea față de grupuri rivale sau alte triburi.* Pentru a reduce agresiunea este introdusă în grup o ierarhie, susținută de mecanisme de dominare și de supunere (acceptarea unui loc în ierarhie poate diminua agresiunea). Pierderea atașamentului sau a controlului social duce la depresie (Gilbert 2005 apud (Grodal 2009:132-3). *Ceremoniile de doliu sunt exemple de ceremonii de supunere*. Cimitirul este un loc de supunere tribală care asigură legătura în timp și dincolo de bariera morții. Existența entităților contraintuitive (zei, destin) poate să întărească procesul de supunere și de legătură. Supunerea este o formă de domesticire a fricii (*fear containment*). Ceremonialul de moarte sublim are două fețe: el leagă o comunitate dintre cei vii și cei morți și este un fel de efort de a controla violența mortală prin arătarea unei remușcări supuse. Creearea unei coeziuni sociale și legătură prin empatie, tristețe și remușcare acționează ca o contragreutate față de strategiile de a face față agresive. *Scopul pozitiv în dramă și tragedie este de a accepta și a se împăca cu situații imposibil de răsturnat și de a sublinia nevoia legăturii sociale, eventual modelată ca o ierarhie socială* (Grodal 2009:134-5). Anumite texte aduc în proeminență conflictele dintre tipuri de legături care accentuează tristețea conflictului pentru că atraga atenția asupra faptului că acel conflict este de nerezolvat și că rezultatul tragic este inevitabil (Grodal 2009:135). *Construcția identității tribale se bazează pe dispoziții înnăscute: tristețea asociată cu moartea; venerația și simțul sublimului; dorința de a se lega – fratern* (Fox 2005 apud (Grodal 2009:139) *sau erotic; sentimentele de acceptare și supunere*. Cultul morților are un loc central în construcția identității tribale prin confirmarea participanților ca membri ai unei comunități transindividuale. (dispoziții înnăscute de a da puteri contraintuitive schimbului social prin sacrificiu și dispoziții înnăscute pentru supunere la valorile tribale (Richerson și Boyd 2005 apud (Grodal 2009:139).

*E3.16. Fascicole funcționale (*functional bundle*) – NU*

Grodal elaborează noțiunea de fascicol funcțional ce reprezintă anumite obiecte din diegeză ce reunesc un ansamblu de elemente enciclopedice de sens eterogene. Aceste elemente sunt cultural generate și reunesc atât trăsături semantice, dar și scripturi ori polarizări afective. „*Un **fascicol funcțional** este o unitate mentală care este inventată, care atrage atenția și poate fi ușor comunicată larg*. De exemplul *evil wizard* sau *evil witch* sau sabia ori bagheta magică. Un fascicol este format din una sau mai multe calități combinate cu una sau mai multe funcții. De exemplu calitatea de a fi urât și bătrîn cu funcția de a face lucruri rele cu ajutorul unor mijloace supranaturale” [337] . „De exemplu, utilizarea unor fascicole de genul: prinț, prințesă, rege, regină

[337] „Artefacte culturale cum ar fi elemente din povestiri sau simboluri, elemente de mit sau scheme de personaje sunt invenții culturale (configurații mentale anonime sau cu aspect de obiect) care performează anumite funcții. Ele sunt perpetuate pentru că aspectele implementate în creier ca și mecanisme cognitive și

pentru societăți moderne (*Star Wars*; *The Lion king*, *Bambi*). *Fascicolele funcționale pot fi comparate cu obiecte funcționale de genul lancea, săgeata, scutul, cuțitul;* obiecte care performează funcții ușor de înțeles în relație cu modele mentale și nevoi quasi-universale. Filmul lui Peter Jackson, *The Lord of the Rings,* are loc în decorul medieval cu obiecte, concepte și emoții (supunerea, eroismul, bravura) care sunt fascicole funcționale de generații.” (Grodal 2009:33). „Mai multe categorii de fascicole funcționale pot coexista într-o cultură dată (cultura fiind un *tool kit* care conține obiecte eterogene). Filmul este deasemenea un bricolaj care poate face să coexiste lasere, scuturi antilaser, săbii și alte gadgeturi tehnologice (*Star Wars*). *Oamenii pot să aibe idei contradictorii fiecare fiind activată în contextul potrivit ; ideile nu sunt arbitrare, ci au o funcționalitate locală”* (Strauss și Quinn, 1997 apud (Grodal 2009:35).

afective de a fii sunt atrase de anumite fenomene și teme care sunt relevante oamenilor sau care conțin un grad mai mare de proeminență acustică și vizuală” (Grodal 2009:33).

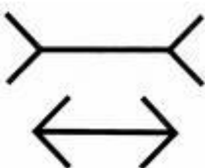
F. Anexa 1: MODULE și predispoziții mentale_

Introducere

Pentru a înțelege cum un mecanism, un televizor, funcționează ne aplecăm asupra lui nu atunci când este în stare de funcționare, ci atunci când e stricat și imaginea pâlpâie (Gazzaniga). Analiza mecanismelor cognitive și perceptive este ajutat de studiul clinic al deteriorărilor observabile în funcționarea modulelor de procesare a stimuli și date în creier și minte.

Percepția bottom-up este condusă de stimuli. Ea este involuntară, serială, rapidă, atomistică, computațională, extrem de specializată și inaccesibilă memoriei și conștiinței. Ea operează direct pe data vizibilă și audibilă a filmului prin organizarea automată a trăsăturilor de tip înălțimea aurală a sunetului, cât de tare, timbrul, marginea, înclinarea, colțul, adâncimea, volumul, orientarea, mișcarea, viteza, direcția, forma, mărimea, suprafața, culoarea și textura. Procesările modulare sunt cognitiv *impenetrabile* și se realizează automat, preatențional și sunt încapsulate (au și o locație neuroanatomică relativ precisă) (Miclea 2003:32).

Putem reexperimenta muzica familiară sau putem cădea victimă iluziilor optice căci activitățile perceptuale de nivel jos sunt modulare. Ele sunt rapide și organizate în procese paralele ce lucrează în simultan. Sunt deasemenea automat-prostești și opace la ceea ce știm, la informațiile pe care le deținem. Viziunea de nivel jos lucrează extrem de repede și are o serie de prejudecăți înscrise asupra cum este lumea exterioară. Am văzut cu toții iluzia optică **Müller-Lyer** de mai multe ori și știm că cele două linii orizontale sunt de dimensiuni egale. Le putem măsura.



Și, cu toate acestea, ochii îți spun că liniile au lungimi diferite și nici o informație pe care o deții nu te poate determina să vezi lucrurile altfel. Această iluzie, în termenii lui Jerry Fodor, este cognitiv impenetrabilă.

În *http://www.davidbordwell.net/blog/?p=300* .

Pentru mai multe exemple de iluzii create de către module cognitive vezi *http://www.michaelbach.de/ot/_misc/index.html*

Jerry **Fodor** în *The Modular Mind* (1983) argumentează ideea perspectivei modulare asupra proceselor mentale unde avem o serie de domenii cognitive (sau sisteme input) care au următoarele caracteristici : fiecare sistem este « domain-specific » (este specializat în procesarea numai a unui tip particular de stimuli), « innate specified » (nu este învățat ci este înnăscut), « hardwired » (poate fi asociat unor sisteme neurale de o manieră biologic înscrisă) și « autonom » (nu împarte memorie, atenție și altele cu alte sisteme cognitive) (v si Buckland 2000 :37-8). Pentru Fodor gramatica este și ea un modul al cărui domeniu este procesarea inputului lingvistic fără să reacționeze la alte capacități cognitive.

Psihologul Ray **Jackendoff** în *Consciousness and the Computational Mind* (1987) definește aceste module ca un număr de unități autonome, fiecare lucrând într-un domeniu limitat cu un acces limitat la memorie. Așteptarea, suspense, satisfacția și surpriza pot să aibe loc în procesor; procesorul aude melodia întotdeauna pentru prima oară (245). Totuși Jackendoff, în *Semantics and Cognition* (1983), acceptă ideea că „Există un singur nivel de reprezentare mentală, *structura*

conceptuală, unde informațiile lingvistice, senzorii și motorii sunt compatibile" (1983:17) și trebuie să existe nivel de reprezentare mentală în care informația obținută lingvistic este compatibilă cu informația din sistemele de viziune, audiție nonverbală, miros, kinestezia și așa mai departe și are un rol de jucat. Corballis (2007), în urma unor teste vizuale efectuate cu pacienții din laboratoratoarele lui Gazzaniga ce aveau emisferele cerebrale „disociate", a constatat însă că în emisfera stângă specializată pe informația lingvistică informația spațială este reprezentată de o formă categorizantă (verbală) și în cea dreaptă de o manieră mai apropriată de relațiile pur spațiale și mai în detaliu (*finer-grained fashion*). Deasemenea, el a constatat că emisfera dreaptă are mai multe avantaje în prelucrarea stimuli vizuali. Procesarea perceptuală de nivel înalt (*top down*) este lateralizată în emisfera dreaptă (poate rezolva ambiguități și probleme de tip vizual). Filmul lui Michotte [338] asupra cauzalității la nivel vizual este interpretat perceptiv de către emisfera dreaptă (și nu de emisfera stângă). Se poate astfel considera că există inferențe de tip „perceptual" și de tip „cognitiv" a celor două sisteme inteligente ale creierului uman (Corballis 2007:539). *Construalul de tip vizual cinematografic se adresează și zonei dedicate inferențelor de tip perceptiv*. Cogniția normală a subiecților ale căror emisfere se află în contact vor aplica cele două tipuri de inteligențe asupra stimulilor vizuali. Deasemnea în modelul alternativ Orch-OR al conștiintei argumentat de **Hameroff** și David **Penrose** (Hameroff 2001:476, David Penrose) înțelegerea și conștiința sunt non computaționale.

Percepția top-down este condusă de o sarcină și este alertă la factorii situaționali. Ea îi permite subiectului să vadă paterne narative în romane și filme și să construiască o hartă cognitivă a unui local pe baza a câteva cadre/planuri. Ea este bazată pe cunoașterea obținută, memorie, predispoziții, inferențe, postulate practice și scheme și este context senzitivă. Nu este constrânsă de timpul stimulului și operează indirect asupra data vizibilă și audibilă a filmului utilizând așteptările și scopurile spectatorului ca principii de organizare a cunoașterii și de a proiecta ipoteze. Poate genera iluzii cognitive, false inferențe și o euristică greșită (*fundamental attribution error*, *belief perseverance*, *dilution*). E o memorie slabă care funcționează doar înapoi (Branigan 2006:283-4 nota 52) (v Allen, 1995; Crick, 1994; Pinker, 1997; Harth, 2004).

Agnosia vizuală aperceptivă

Pacientul D.F: nu recunoaște vizual obiectele cele mai familiare deși conservă cunoașterea abstractă a acestor obiecte. În fața unei cafetiere pacientul nu putea percepe forma, limitele și diferitele sale componente, dar dacă era întrebat despre o cafetieră putea face o descriere funcțională și formală a obiectului (Naccache 2006:67 sq). Pacientul percepea conștient imagini non ordonate ale scenei vizuale. Nu poate percepe formele geometrice simple și orientarea liniilor în spațiu, dar imaginea este totuși procesată inconștient în măsura în care motor pacientul poate identifica orientarea spațială a unei fante în care trebuie introdusă o scrisoare într-o cutie poștală (experiența Melvyn Goodale et David Milner, apud Naccache 2006:70)

Amorsarea (priming*)*

df (wikipedia) Amorsarea este efectul de memorie implicită în care expunerea la influența unui stimul antecedent influențează răspunsul la un stimul următor (v. df Wikipedia [339]). Amorsarea poate fi pozitivă sau negativă (atunci când amorsarea creează o inhibiție ulterioară). Există amorsare conceptuală și amorsare perceptivă. Amorsarea perceptivă ia în calcul forma stimuli, altfel spus este sensibilă la modalitatea și forma stimuli prezentați. Amorsarea conceptuală implică pregătirea unui obiect din aceeași clasă: exemplu, a vedea cuvântul „doctor" amorsează cuvântul „infirmieră".

[338] http://www.youtube.com/watch?v=e_jKNlC2YKo
[339] http://en.wikipedia.org/wiki/Priming_(psychology)

Amorsarea pare să joace un rol important în sistemele de stereotipie. Atenția către un răspuns crește frecvența acelui răspuns, chiar dacă răspunsul oferit nu este cel dorit. Atenția dată acestor răspunsuri sau comportamente le amorsează pentru o activare ulterioară. Acest mecanism poate avea loc chiar dacă subiectul nu este conștient de de stimulul de amorsare. Un exemplu de acest fel a fost obținut de Bargh și colaboratorii, în 1996. Subiecții au fost amorsați cu cuvinte legate de stereotipele legate de oamenii în vârstă (exemplu: Florida, care uită, zbârcitură). Deși cuvintele nu a specificat viteza sau încetinirea, cei care au fost amorsați cu aceste cuvinte mergeau mai încet la ieșirea din sala de testare decât cei care au fost amorsați cu stimuli neutri. Efecte similare au fost obținute cu stimuli despre politețe sau lipsa de maniere. Cei care au fost amorsați cu cuvinte lipsite de maniere erau mai înclinați să întrerupă investigatorul decât cei care au fost amorsați cu cuvinte neutre iar cei amorsați cu cuvinte politicoase erau cei mai puțin înclinați să întrerupă. Un studiu de la Utrecht a arătat că ceva pe atât de simplu ca faptul de a ține în mână o băutură caldă sau rece înaintea unui interviu a generat o opinie plăcută sau negativă asupra celui care opera interviul (v deasemenea articolul din Wikipedia și amorsa la Naccache 2006:107 sq-146).

Aria formei vizuale a cuvântului

Aria formei vizuale a cuvintelor reprezintă forma vizuală invariantă a cuvintelor (arie cerebrală ce aparține de calea ventrală a emisferei stângi). Această arie este diferită de modulele care procesează imaginile vizuale ale altor categorii de obiecte: case, instrumente, fețe umane (Naccache 2006:92, 104).

Blindsight

În condiții de traume pe cortexul occipital subiecții își pierd aprecierea conștientă a viziunii (ei raportează că sunt orbi, dar pot identifica locația unor obiecte aflate în mișcare în câmpul vizual) (Panksepp 1998:307). Această formă de cecitate este denumită clinic: scotoma semi-anopsică de origine corticală (Naccache 2006:18 sq). Un modul vizual poate identifica unde se află un obiect fără însă să fie capabil să identifice ce fel de obiect este. Deasemenea există exemplul unui pacient care putea percepe conștient deplasarea (mișcarea) unui obiect în aria vizuală oarbă fără însă să poată identifica obiectul (Naccache 2006:33). Avem astfel răspuns la stimuli fără conștiință. Subiectul vede, dar nu înțelege, agnosia vizuală (dă o atribuție verbală incorectă unei forme grafice date: triunghi, pătrat). Subiectul se consideră fiind în altă locație decât în cea actuală (vezi experiențele lui Michael S. Gazzaniga asupra modularității minții). Subiectul poate identifica inconștient expresiile faciale ale unor imagini de fețe umane și poate reacționa afectiv la expresiile date (Naccache 2006:23, 39).

Procesarea cerebrală paralelă

Sistemul de procesare cerebrală a data este format dintr-un sistem modular inconștient ce funcționează pe o arhitectură paralel distribuită. Pentru Gazzaniga partea dreaptă a creierului se ocupă de formarea de gestalturi vizuale (visual perceptual grouping) iar partea stângă (zona de interpretare ce deține și modulele lingvistice) formulează „teorii după fapte” (*theory after the fact*) și structuri de coerență narativă. Panksepp vorbește despre sistemul de căutare (*seeking system*) care ajută la construcții cognitive cauzale (”tendința de a căuta selectiv dovezi pentru ipotezele noastre”; „un comportament spontan ca și cum indicii contingenți de recompensă viitoare corelați ar reflecta relații cauzale”; o formă de „gândire iluzorie”) (Panksepp 1998:144-164). Acest sistem afectiv primar poate fi o formă incipientă a mecanismului de interpretare narativă care stă la baza conștiinței de sine, a eului autobiografic definită de Gazzaniga ca și Interpretatorul.

Teste clinice au dovedit că verbalul, limbajul ecranează memoria vizuală, fotografică (cimpanzeii au o memorie fotografică pe care oamenii nu o au). Memoria vizuală are o componentă inconștientă (cu reacție la 50 ms) și una conștientă (cu reacție la 200 ms). Inhibarea ariei corticale occipitale poate duce la utilizarea memoriei vizuale inconștiente. Pe de altă parte inhibarea ariei corticale stângă (lingvistice) poate duce la o utilizare mai creativă și mai exactă a imaginilor vizuale, neecranate de schemele verbale. (discovery 111012 emisiune). La Gazzaniga unui subiect – maestru șahist – i s-a cerut să reproducă din memorie (5 secunde) dispoziția pe tabla de șah a pieselor. Dacă dispoziția corespundea unor scheme de ordonare cu o logică de joc atunci reproducerea era extrem de fidelă (doar două din 27 de piese nu au fost poziționate corect) iar dacă paternele de ordonare ale pieselor pe tabla de șah era aleatorie atunci memorarea a fost dramatic anulată. Experiența a demonstrat capacitatea de grupare perceptuală automate a emisferei drepte.

Hemineglijența câmpului vizual lateral

Persoane care, în urma unei traume cerebrale, nu percep o zonă laterală a câmpului vizual, neglijează zona corporală și a scenei vizuale lateralizate (stimulii vizuali, auditivi sau tactili ori olfactivi). Este o maladie ce indică pierderea conștiinței unei arii specifice: aria stăngă. Această pierdere se manifestă și asupra imaginilor mentale însă nu implică și o analiză inconștientă a informațiilor vizuale (Naccache 2006:87-89)

Modul auditiv – efectul Kuleshov auditiv

Boltz (2001) a realizat o serie de experimente pentru a verifica modul în care muzica are un efect de construal și de **efect Kuleshov** asupra interpretării date unor personaje și scene din filme. Rezultatul a fost că muzica (caracterul ei pozitiv sau negativ) are atât o influență asupra percepției categoriale a personajului și a genului de acțiuni pe care le poate performa, asupra schemei narative aferente. Același personaj pe un fundal muzical pozitiv a fost interpretat ca „blând” și „atent” și, în contextul unei muzici negative ca fiind „nebun” și „deranjat”. Influența muzicii a fost măsurată și asupra efectului asupra memoriei obiectelor de factură pozitivă și negativă din scena filmului. Astfel o muzică pozitivă în prezența obiectelor negative poate induce o eludare a memoriei obiectelor negative iar muzica consistent utilizată într-o scenă inofensivă poate să focalizeze atenția spectatorului [340] .

Un alt experiment realizat de o echipă formată din Tan, Spackman și Bezdek (2007) a dovedit influența caracterului muzicii (bucuroasă, tristă sau de temut) asupra interpretării emoțiilor afișate de personaje (fericire-bucurie, tristețe sau frică), asupra evocării de sentimente de plinătate la privirea unei scene anodine și chiar să provoace memorii false referitoare la imagini care nu erau prezente în film [341] . În acest test, muzica a fost utilizată înainte și după proiecția scenei și rezultatele au fost aceleași. Relația muzică /vs/ personaj nu a funționat pentru muzica de furie. Muzica utilizată înainte de scenă a avut un efect mai puternic

În Wikipedia este menționat cazul pacientului J.P: care în urma unei trauma în zona gyrus stâng medial temporal (*the left medial/temporal gyrus*) care prezintă inabilitaea de a recunoaște cuvintele vorbite, dar avea abilitatea de a citi și scrie cuvinte (fără să prezinte vreo altă inabilitate auditivă).

[340] http://scienceblogs.com/cognitivedaily/2005/01/music_and_memory.php
[341] http://scienceblogs.com/cognitivedaily/2008/09/even_music_played_before_or_af.php

Modul câmp vizual – bottom-up

În grilajul Herman-Hering pata cenușie care apare la intersecția liniilor albe orizontale și verticale formate de o structură simetrică de careuri negre apare din activarea **celulor *on-off*** de pe retină (apud Miclea 2003:55)

Detectorii de trăsături sunt formați din neuroni care se activează la stimuli simpli: celule simple (detectează **conturul**, **fanta luminoasa**, **linia** cu grupuri diferite specializate în funcție de *orientarea și localizarea stimulului* (Miclea 2003:57); celule complexe (detectează *aceeași stimuli indiferent de locație*, dar și în funcție de *orientarea stimulilor*; grupe care reacționează *la mișcarea stimuli* și grupuri specializate *pe direcții de mișcare și orientări diferite*) și celule hipercomplexe (care detectează aceeași stimuli simpli, dar în funcție de *dimensiune* și un al doilea grup în funcție de *unghiuri* – cu specializare pe tipuri de unghiuri) (Miclea 2003:59). Posibil să detecteze și stimuli complecși de tipul *triunghi, pătrat, palmă "sau chiar expresia facială a unei maimuțe"*. Nu se știe dacă tipurile de neuroni funcționează ierahic sau paralel (Miclea 2003:59).

Procesare primară și secundară a stimuli. **Procesarea primară** definește unde este stimulul în câmpul vizual și generează o schiță primară a obiectului (detectare de **contur** (Miclea 2003:63), **textura** (gradientul texturii indică distanța (idem:74), dar și separarea figurii de fond (idem:77)), **mișcarea** (modul independent de procesare a miscării cu celule specializate pe direcția mișcării (idem:75)), **culoarea** (idem:78) și **dispunerea spațială**, **distanța** și **adâncimea** (prin disparitatea retinală (idem:73)). Distanța retinală este asociată disparității retinale (+ constrângerea unicității (adică un pixel pe imaginea de pe retină are o singură adâncime) și constrângerea continuității (adică punctele din vecinătate au aceeași adâncime) (Miclea 2003:31). Ariile vizuale din cortex reactionează la **formă**, **culoare**, **mișcare** și apoi, la 250ms, la un gestalt integrat vizual conștient (Hameroff 2001:476). Mai sunt enumerate în acest context **extragerea formei din prelucrarea umbrelor** (forma și poziția (idem:76)). Extragerea e formată din procese modulare paralele care produc o schiță 2 ½ D, o schiță intermediară a obiectului din câmpul vizual (Miclea 2003:61) și centrată pe subiect. Este independentă de natura stimulului (aceeași procesare are loc la un "scaun" și la o "fața umană" (are loc și în fața unui obiect și a imaginii obiectului). Procesele enumerate au ca presupuneri regularități statistice ale mediului; de exemplu: *rigiditatea obiectelor* (dacă pe retina un obiect se mărește sau se micșorează atunci e vorba de apropiere sau de depărtare și nu de expandarea ori contracția obiectului (Miclea 2003:63) [342] Procesele catalogate se aplică proiecției retinale și sunt preatenționale, preconștiente (au loc în plaja de 200 milisecunde). Schița 2 ½ corespunde cu vizionarea obiectului dintr-o perspectivă dată, un unghi anume – este *o descriere centrată pe privitor*. Vezi și Grodal (1997:52) o descriere a procesului perceptiv la David Marr. Modulul automat al recunoașterii formelor nu este niciodată complet pierdut. În general formele imobile sunt mai greu de recunoscut decât formele în mișcare. Preferința pentru privitul la televizor este ajutată de preferința pentru formele aflate în mișcare (mai ales la vârstele înaintate).

Procesarea secundară produce recunoașterea figurii și a obiectelor. Procesele secundare se aplică schiței 2 ½ D iar rezultatul e recunoașterea obiectelor și a relațiilor dintre ele (idem:80). Un obiect simplu poate fi recunoscut în 100 milisecunde și poate fi numit după 800 milisecunde. O serie de *detalii spațiale constante sau proprietăți neaccidentale facilitează punerea în corespondență a reprezentării 2 ½ D cu reprezentarea centrată pe obiect* (idem:81). Principiile gestaltiste permit ca stimuli complecsi să fie grupați astfel încât să rezulte configurația cea mai simplă (idem:82) (pe baza principiilor gestaltiste de genul: proximitatea; similaritatea; buna-continuare; închiderea). Construcția contururilor sunt aplicate acolo unde nu există (contururi virtuale) în virtutea unei construcții cognitive pe baza **principiilor gestaltiste** (idem:82-3). Percepția și conștientizarea întregului, a gestaltului poate fi mai rapidă decât conștientizarea părților obiectului (un gen de categorizare neintenționată a elementelor din câmpul vizual : segregarea figură /vs/ fond, segregarea obiectului de mediu prin organizarea obiectelor componente (idem:85). În schița 2 ½ D sunt

[342] Cateva iluzii optice datorate mecanismelor de perceptie: http://www.michaelbach.de/ot/index.html

identificate caracteristicile non accidentale iar contururile sunt organizate pe baza principiilor gestaltiste. Imaginea intermediară e segmentată în zonele de concavitate locală (maxima) și se generează *geonii*. Pentru Marr schița 3-D este un model abstract al obiectului indiferent de unde e privit; este un model de referință pentru calcularea schiței 2 ½ D. *Este o reprezentare centrată pe obiect*. Pentru alți cercetători nu e nevoie de modelul 3-D căci avem în memorie o vedere canonică – *o viziune prototip* - a obiectului (un cal e privit canonic din lateral) și orice viziune non-canonică (un cal văzut de sus sau din față) e calculată pornind de la viziunea tipică (Humphreys & Bruce, 1989:78 sq si Kosslyn 1994:127-45, apud Grodal, 1997:53).

Recunoaşterea prin componente. Biederman (1987, 1988, 1990 apud Miclea 2003:85 sq). Obiectele sunt segmentate în volume primitive (***geoni***). Un obiect complex e format din geoni și un mod de dispunere. Fragmentarea obiectelor în părți componente are loc în zonele de concavitate locală (maxima). Specificarea proprietăților neaccidentale este esențială în descrierea geonilor. Este tot un mecanism bottom-up. Recunoașterea se realizează prin punerea în corespondență a reprezentarii stocate în memorie cu imaginea intermediară (idem:91). **Modele alternative**. Modelul analizei de trăsături (*feature analysis*) și cea a tiparelor (*template matching*) (idem:91sq).

Modul câmp vizual – top-down

Arhetip conceptual : interiorul câmpului vizual este perceput ca un container (*in* /vs/ *out*). Există o intenție obiectală container. Interiorul unei figuri grafice e perceput ca un plin ce trădează o „intenție obiectală” (asociată inhibiției desenului grafic sau paternului reprezentațional).

Are loc o recunoaștere mai rapidă a unei litere încadrată într-un cuvânt cu sens decât într-un cuvânt fără sens sau liber (Miclea 2003:96) (*word superiority effect*). Şi în cazul obiectelor prezența unor trăsături este mai repede identificată în cazul unor obiecte posibile (/vs/ imposibile sau independente) (*object superiority effect*). Este mai rapidă recunoașterea unor elemente din fața umană configurate în contextul global al feței umane decât atunci când trăsăturile sunt prezentate independent (idem:98). Ficțiuni vizuale sau completarea formelor cu ajutorul unor indici. Activate la figurile figurate cu linii simple : 1. Figura lui Schumann ; 2. Triunghiul lui Kanisza (un triunghi virtual peste 3 puncte negre) ; 3. conturul iluzoriu (Kanizsa 1998).

O serie de regularități probabilistice guvernează semnificațiile scenelor: 1/ suport fizic al obiectelor (ele sunt așezate pe ceva); 2/ interpoziția (ocluzarea reciproca: un obiect situat în față ascunde un obiect în spate); 3/ probabilitatea ocurenței (un obiect are un context specific de ocurență); 4/ poziția standard a obiectelor (obiectele au o pozitie obișnuită); 5/ mărimea relativă a obiectelor (orice obiect are o mărime tipică cu care suntem familiarizati) (idem:99). Distincția figura /vs/ fundal presupune o funcție *top-down* (Weisstein & Wong, 1987 și Kosslyn 1994, apud Grodal 1997:53).

Modul culoare

Achromatopsie : pacientul nu percepe decât culoarea gri și nu își aminteste de culorile văzute înaintea leziunii.

Efectul Liebman: dispare frontiera dintre culori atunci când un cerc galben este așezat pe un fond albastru.

Modul limbaj

Mai multe handicapuri : inabilitatea de a citi, de a recunoaște cuvinte scrise. **Alexia** (alexia fără agraphia) astfel încât subiecții pot să scrie, să recunoască cuvinte vorbite, cuvinte silabisite, să identifice litere grafice independente și cuvinte simțite sau scrise pe palma mainii ("*they can write,*

recognise spoken words, words spelt aloud, identify raised letters and words felt or 'written' onto the palm of the hand")

a. non identificarea cuvintelor semantice.

b. non identificarea literelor.

Limbajul nu poate fi studiat independent de sisteme de inferență non lingvistice (Dan Sperber și Deirdre Wilson, 1986 apud (Grodal 2009:14). Ințelegerea informației lingvistice este contopită cu capacitățile de tip perceptual, motor, cognitv și afectiv

Modul matematic

Arie specializată în tratamentul numerelor care le reprezintă pe o axă în spațial orientată de la stânga la dreapta ce structurează numerele în creștere de la stânga la dreapta (V Naccache 2006:150-152, 157)

Modul mișcare

Structurile neuronale dedicate procesării informației de mișcare (apud Grodal 1997:46 Zeki 1993 și Movshon 1990). Trei subsisteme: *pentru analiza formelor dinamice* (de exemplul corpurile care dansează), pen*tru culoare și forma cu culoare* și pentru *analiza semnalelor mișcării*. Sistemele responsabile de detectarea mișcării în cortex sunt cortexul primar vizual (V1) care primește semnale de la retină via thalamus și aria temporală mijlocie (MT) în lateralul creierului care este specializat pentru vederea mișcării). O traumă pe aria MT produce orbirea la mișcare în care obiectele în mișcare sunt percepute ca o serie de obiecte statice, ca sub o lumină stroboscopică. Problemele de concepție a mișcării ca atare includ "feeling" al mișcării și intensității. Ceaiul care este turnat în ceașcă pare înghețat (Humphreys and Bruce 1989:110). Pacienții care nu percep mișcarea continuă, dar realizează că a avut loc o mișcare a obiectului: aburul este solid iar o ceașcă care se umple e goală și apoi e plină (Branigan 2006:301 n. 3). Un analog cinematografic este *jump-cut* la Godard (*A bout de souffle*, 1960) și „variațiile incrementale" la Ozu care indică trecerea timpului prin blocarea mișcării. Există și situația inversă când pacientul vede obiectul în mișcare, dar nu și când e staționar (*akinétopsie*) (Branigan 2006:302).Obiectul în mișcare este invizibil și direcția și coerența mișcării sunt invizibile. În mod automat obiectele în mișcare sunt percepute cu puțin înainte de traiectoria lor reală.

În numerele de magie atragerea atenției către mișcări permit camuflarea și generarea iluziei. Coincident cu detectarea mișcării celulele inhibă alocarea atenției în jurul zonei de mișcare (8:06). Un alt experiment de iluzionism permite detectarea mișcării în situații în care ea nu există (9:07); o mișcare inferată.

http://www.youtube.com/watch?v=iWg0cWFQiiY

Emisfera dreaptă formează grupări perceptive care dau iluzia mișcării (și formează cauzalități perceptive) (Gazzaniga). Iluzia mișcării pe imagini statice este generată și de activarea neuronilor specializați în detectarea mișcării. Detectorii Reichardt (Werner E. Reichardt). Mișcarea aparentă sau mișcarea phi.

http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=a-moving-experience-mind-jan-10&page=2

http://www.opticsinfobase.org/abstract.cfm?URI=josaa-18-9-2331

Lu and Sperling [Vision Res. **35**, 2697 (1995)].

http://www.michaelbach.de/ot/mot_reverse-phi/index.html

Modul motor

Modulul modor poate genera acte secvențiale cu scop (emisfera stânga față) – fenomene diacronic sintagmatic - /vs/ acte repetitive-ritmice (emisfera dreapta spate) – fenomene paradigmatice sincronice și acronice (Jakobson 1956) (Grodal 1997:49 sq). Leziuni la emisfera stânga duc la inabilitatea de a performa acte fictive ipotetice. Leziuni în emisfera dreaptă duc la probleme cu înțelegerea frazelor metaforice și cu înțelegerea emoțiilor atribuite personajelor din povești. Un expriment menționat de Gazzaniga pune subiectul în situația de a recepta în emisfera dreaptă imaginile în mișcare ce reprezintă un act de omucidere ce implică focul și aruncatul de la o fereastră al unei persoane. Deși subiectul nu este conștient de ce a văzut (nu poate povesti ce a văzut) el este cuprins de o stare emoțională de teamă sau frică și încearcă să justifice post factum temerea și să o proiecteze și să o fixeze pe un obiect sau indici din contextul experimentului (experimentatorul îi inspiră frică sau ambianța din laborator i se pare generatore de anxietate).

Tensiune motorie are loc la urmărirea secvențelor și actelor imaginate în succesiune (Malmo 1975:34, 57, apud Grodal). Îndeplinirea unei sarcini e asociată cu o relaxare motorie (o closură). Are loc un sentiment de echilibru la experiența paternelor de mișcare în filme de acțiune și în cazul percepției culorii (Zeki, 1993 apud Grodal 2009:12). Regiuni frontale premotorii și motorii pot fi activate de stimuli percepuți de o manieră inconștientă (Naccache 2006:96)

Modul obiect

Obiect agnosia. Pacienții recunosc fețele, dar nu și obiectele. Emisfera stângă recunoaște obiectele iar cea dreaptă fețele.

Modul recunoașterea feței

Trăsăturile fundamentale ale expresiei faciale sunt înnăscute și universale (Ekman și Friessen, 1975 apud (Grodal 2009:11). Discuția asupra recunoașterii feței la Langacker precum și asupra factorilor facilitanți (2008:228-230).

Procesul este automat, nemodificat de procesele superioare. Estimează familiaritatea feței. Proces conectat la memoria semantică și episodică. Este o formă de cunoaștere nici simbolică, nici intențională. Există traume ce provoacă non recunoașterea fețelor familiare (*prosopagnosia*) sau non recunoașterea fețelor non familiare, episodice. Persoane care „proiectează” contextul în care se află într-un alt spațiu familiar ; pierderea coordonatelor spațiale (Gazzaniga). Persoane care „ignoră” arii – stânga sau dreapta – din câmpul vizual (Ramachandran). Pacienți care nu mai au legătura între recunoașterea feței și sistemul limbic pentru afecte (Ramachandran și al., 1999 apud (Grodal 2009:116). Ei percep membrii familiei apropiate ca pe străini (*sindrom Capgras*).

Articol al lui Vuilleumier (2001:153-158) despre expresiile emoționale faciale care atrag atenția și în contexte de distracție de atenție. (Grodal 1997:89-90) parțial sunete înnăscute pentru semnalizarea emoțiilor (Sundberg, 1982), parțial înnăscute poziții corporale și limbaj gestual-corporal (Burgoon, Buller and Woodall, 1989) precum și expresiile faciale sunt indici pentru emoții fundamentale. Centrul de reglare a expresiilor faciale se află în zona anterioară a cortexului, zonă nouă. Pentru Ekman & Friessen (1975) : expresiile faciale pentru emoțiile fundamentale : fericire, tristețe, furie, surpriza, teamă, dezgust sunt înnăscute și transculturale. Suntem mental predispuși să fim interesați de alți agenți – umani, aminam sau supernatural - și chiar și copii care au crescut în context fără animale sunt interesați de animal și de creaturi animaliere (Hirschfeld and Gelman, 1994 apud (Grodal 2009:12). (Bruce 1988 apud (Grodal 2009:66).

Interpretarea tacită sau explicită continuă a limbajului corporal al oamenilor și animalelor este un aspect cheie al comunicării audiovizuale (Riis 2003, 2204b,; Burgoon et al., 1989 apud (Grodal 2009:13).

Imaginile amenințătoare sau care generează teamă sunt procesate mai rapid (Naccache 2006:50). Ochii sunt partea esențială din fața umană care transmit indicii emoționali relevanți (tristețe/teamă etc) și provoacă o reacție inconștientă afectivă (Naccache 2006:52). Indicele primar al expresiei de teamă al ochilor este sclera (albul ochilor); și mai precis dimensiunea sa.

Ipoteza existenței a două sisteme vizuale complementare dintre care unul (colliculus superior) procesează mai rapid mișcarea obiectelor și trăsăturile primare ale scenelor vizualizate și al doilea (cortexul vizual primar) este mai lent dar privește o analiză vizuală mai fină, mai detaliată și mai plină de contraste (Naccache, 2006:50). Un sistem vizual (ventral; calea lui *ce anume*, lui „what”) este dedicat identificării precise a obiectelor din scena vizuală și un alt sistem vizual (dorsal; calea lui „where” și lui „how”) analizează scena vizuală ca și câmp potențial de acțiuni pe care le putem realiza (Naccache 2006:76). Pacientul I.G. poate percepe obiectele, dar are dificultăți în a utiliza aceste informații pentru a executa acțiuni motorii cu aceste obiecte (inversul cazului D.F., agnosia vizuală aperceptivă) (Naccache 2006:81). Deasemenea în cazul iluziei Muller-Lyer subiecții deși evaluează vizual greșit dimensiunea săgeților pot însă motoriu identifica corect lungimea acestora. Astfel se presupune o disociere între tratamentul vizuo-motorii mediat de calea dorsală ale cărei operații nu participă la conștiința vizuală fenomenologică și tratamente vizuale operate de către calea ventrală care participă la percepția conștientă (Naccache 2006:83). Astfel, avem două sisteme vizuale: unul dedicat ghidajului rapid și precis al mișcărilor (inconștient) și unul conștient ce ce oferă o fenomenologie perceptivă (Naccache 2006:82).

Modul sinestezic – sincretic

Grodal menționează experiențele de disociere a experienței care produc sentimente de alienare și obiectivare (Jackendoff 1987:301 apud Grodal 1997:126). Pacientul nu poate sintetiza percepția vizuală a unei persoane care vorbește cu percepția acustică a ceea ce spune persoana în cauză. Mișcarea buzelor nu aparține a ceea ce este acustic emis ; ca și cum o înregistrare vocală ar fi suprapusă pe imaginea unui vorbitor. Subiecți care sunt capabili să cânte, dar nu sunt capabili să vorbească. (Grodal 1997:127).

*Neuronii oglindă (*mirror neurons*)*

Un neuron oglindă este un neuron care se activează atunci când un animal acționează sau când animalul observă aceeași acțiune performată de altcineva. Astfel neuronul „oglindește” comportamentul altuia ca și cum observatorul însuși ar acționa. Au fost descoperiți și sisteme de neuroni oglindă și la oameni ; regiuni corticale care răspund atât la acțiunea subiectului cât si la observarea acțiunii la alții (vezi și articolul din wikipedia).

Un număr consistent de experimente cu MRI, electroencefalografie și magnetoencefalografie au arătat că un număr de regiuni cerebrale (în particular insula anterioară, cortexul anterior cingulat și cortexul inferior frontal) sunt active atunci *când o persoană experimentează o emoție (dezgust, plăcere-fericire, durere etc) și atunci când ea vede o altă persoană experimentând o emoție*. Când vedem mâini în film neuronii oglindă simulează mișcarea mâinii (în Gallese and Stamenov, 2002 apud Grodal 2009:4). Expresiile faciale rezonează cu ajutorul neuronilor oglindă (Schulte-Ruther et al., 2007 în Grodal 2009:4) așa cum rezonează și atenția vizuală a altora asupra noastră (Grodal 2009:4). Simulări cerebrale automate ale activității altor persoane (Rizzolatti et al., 2002, apud Grodal 2009:13).

În Heider (1958:42) „procesele interne ... dovedesc tipuri de dezvoltare care pot primi denumiri în general atribuite melodiilor muzicale cum ar fi *crescendo*, *diminuendo*, *accelerando* și *rituando*. Așa cum aceste calități au loc în lumea experiențelor corticale tot așa ele sunt de găsit în lumea vizuală și, ca atare, exprimă experiențe similare din viața interioară în activitatea externă

direct observabilă” (Kohler 1929:248) [343] . În acest sens mișcarea vizuală oglindește (este în oglindă cu) emoțiile (Heider 1958:42). Deasemenea Koffka afirmă că, „caracteristicile comportamentului extern va cartografia caracteristicile domeniului în care comportamentul este active. Mișcările încete ale deprimatului, mișcările zmucite, discontinue ale iritabilului, corespund stării apăsătoare ale depresiei și ale stării sparte, sfărâmate ale iritabilității” (Koffka, 1935:658).

Sentimentele vitale care iau naștere din existența corporală și care creează baza pentru alte stadii de dezvoltare și experiențe estetice (în Stern 2000 apud Grodal 2009:4).

[343] “ the inner processes ... show types of development which may be given names usually applied to musical events, such as crescendo, and diminuendo, accelerando and rituando. As thes qualities occur in the world of (cortical) experiences, they are found in the visual world to, and so they express similar experiences traits of inner life in direct observable activity” (Kohler 1929:248).

G. Anexa 2: *Partie de* campagne, analiza lui Odin

G.1. INTRAREA SPECTATORULUI ÎN FICŢIUNE

Primele planuri ale filmului lui Jean Renoir, *Partie de campagne* (1936) dau consemnele de lectură care-i permit spectatorului să adopte un mod de lectură. În cazul analizat modul de lectură *ficționalizant*. Vom urmări dea lungul următoarelor capitole îndeaproape analiza lui Roger Odin (Odin 2000:73 sq), dar vom „traduce” o parte din terminologia sa în termenii semanticii cognitive.



Planul 0

Reprezintă cadrul unei ape curgătoare în care se oglindește vegetația și, prin supra-impresiune, textul genericului. **Apa** care se vede în acest plan reprezintă punctul de referință într-un domeniu conceptual și, totodată punctul de vedere reprezintă un e-site (un element schematic care va fi instanțiat mai în detaliu mai departe în discurs. Planul aduce spectatorului o enigmă. Am în față o enigmă de rezolvat. Planul a fost pus aici pentru a „spune” ceva, dar încă nu am elementele care să-mi permită rezolvarea semnificației planului. Prin durata planului elementele sale figurale pot fi experimentate de spectator. Planul conține o structură de fascinație. Prin mișcarea apei planul indică durata; scurgerea temporală. Mișcarea indică o ieșire din cotidian și prepararea unui altundeva. Deasemenea structura sa de fascinare, adică profilarea insistentă a formelor: copacii, cerul și apa, asociată desfășurării temporale, îi provoacă spectatorului *dorința de ficțiune*.

Genericul este afișat și mă conforteză că ceea ce văd este o ficțiune; o poveste.

Carton 1

Reprezintă un consemn diegetizant și narativizant. Ceea ce văd și aud este o poveste. În termenii lui Branigan narațiunea aparține unui narator extra ficțional (situat dincolo de ficțiune) care vorbește despre artefactul film. Pe ecran văd indicația că acesta este un „film realizat de Jean Renoir”. Odin indică faptul că avem aici un consemn fictivizant. Explicația conține deictice care trimit la situația de comunicare filmică de genul: „acest film” sau „noi am decis să vi-l prezentăm”. Acest narator colectiv este extra ficțional, dar nu-l reprezintă pe autorul istoric „Jean Renoir”,

realizatorul filmului. Faptul că *Partie de campagne* se afișează ca o poveste (consemn de lectură ficționalizant și diegetizant) adaptată după o nuvelă de Maupassant, pusă în scenă de actori și regizată de Jean Renoir, reprezintă un consemn diegetizant.

Carton 2

Rezumatul diegetic al istoriei face economia justificării; enunțătorul nu e obligat să justifice originea discursului. Naratorul este diegetic în termenii lui Branigan. Textul cartonului elaborează o diegeză și o narațiune. Înainte de a vedea primul plan diegetic al filmului sunt invitat să pun în operă diegetizare și narativizare.

Trecerea prin tăietura de montaj indică o absență perceptivă care amână pentru câteva secunde apariția imaginilor diegetice ale peliculei și este și o marcă de enunțare puternic marcată a unui conceptualizator sau narator. El implică un off cadru extra diegetic și stergerea afișajului enunțiativ. Planul indică momentul de trecere „în cealaltă parte a oglinzii". Muzica desemenea se oprește. Ea instituie o temă muzicală care corespunde imaginii și produce pentru spectator un bun obiect cinematografic. Dorința de ficțiune este întărită în aceste condiții. Muzica conține două teme: una disforică și o alta euforică.

TRAVALIUL DIEGETIZĂRII



Planul 1 a

Primele planuri realizează o intrare lipsită de bruschețe în diegeză. Apa și peisajul au evidența a ceva obiectal aflat în fața spectatorului. Cadrul are o perspectivă în adâncime de această dată. Este o apă curgătoare aflată în limitele marginilor malurilor și nu o apă detaliu, nu o masă. O lume în care îmi pot găsi locul e construită. Suportul reprezentării (cadrul cinematografic) se dematerializează prin efectul de perspectivă și absența unui indice de simbolizare ca un obiect tridimensional reprezentat. Spectatorul este în poziția identificării cu camera de filmat. Panoramarea descriptivă susține identificarea cu camera.

Planul 1 b

Copilul, un personaj uman este introdus în cadru. Prin prezența umanului pot opera o identificare cu personajul. Identificarea, prin situarea prin amorsă a personajului, este „slabă”.

<u>Planul 2 a și b</u>

Are loc o omogenizare a planurilor prin coreferință (același copil apare în planul 1 si planul 2). El reprezintă un punct de referință conceptual. Camera panoramează de la dreapta la stânga pentru a descoperi caleașca în cadrul organizat panoramic, în adâncimea de câmp diegetică. Această panoramare în contrast cu panoramarea descriptivă din primul plan este una narativă. Un subiect enunțător ghidează lectura vizuală fără efort pentru spectator (monstrator / narator). Spectatorul este invitat să dea credit instanței narative.

<u>Planul 3 a</u>

Camera face un salt în axa de 180 și construiește un spațiu diegetic analitic prezentat. Spectatorul nu mai reține coordonatele camerei de filmat, dar poate construi un spațiu diegetic 360 de grade axat pe un obiect de referință (copilul care pescuiește) iar zgomotul diegetic, dar off cadru, al trăsurii construiește spațiul diegetic. Copilul est punctul de referință pentru un sistem diegetic coerent (râul, pescuitul, divertismentul, turiștii). Elementele profilate în aceste cadre confirmă consistența acestui sistem descriptiv.

<u>Planul 3 b și c</u>

Se inserează personajele prezentate verbal în cartonul 2. Are loc identificarea secundară cu personajele : copilul și familia din trăsura care intră în cadru. Sunt introduse sunetele diegetice : zgomot și voci care, prin utilizarea sunetului sincron, întăresc efectul diegetic. Totodată identificarea și simularea poziției personajelor se introduce. Are loc o diegetizare prin repetiția personajului de ancraj. Cadrarea profilează personajele prin figura de cadru în cadru. Muzica care începe la finalul planului întărește dorința de ficțiune. Privirea deictică către un off-spațiu în stânga cadrului a Domnului Dufour întărește construcția diegetică.

<u>Planul 4</u>

Planul 4 este un traveling subiectiv (în care are loc adoptarea punctului de vedere al personajului fuzionat cu monstratorul și naratorul; cei trei conceptualizatori sunt fuzionați). Identificarea cu personajul este echivalentă cu identificarea cu camera. Vocea off aduce dorința și așteptarea acțiunii viitoare: “ce o să facem?” “ce o să ne distrăm” (”ce balansoare”, „ce pești o să prindem”). Muzica e ancrată pe tema dorinței.

<u>TRAVALIUL NARATIV</u>



Planul 5 : personajele din trăsură sunt introduse din off-cadru cu trăsura ca punct diegetic de referință. Mișcarea trăsurii e coincidentă cu direcția travelingului subiectiv din planul 4. Cadrarea și mișcarea actorilor în punerea în scenă a acestui plan formulează câteva cadre de atenție descriptive.

Planul 6 a-b : introduce personajele masculine Rodolphe și Henri în montaj alternat și schimbă cadrarea. Cadrul compozițional folosește apertura sau cadrul în cadru ca element de profilare. Personajul subretei servește drept coreferent între spațiul exterior al oaspeților și spațiul interior al localnicilor. Cadrul în adâncime îl introduce pe M.Poulain interpretat de Jean Renoir.

Planul 7 : constrast de cadrare în plan mediu și profilarea unui personaj în dialog față în față

Planul 8a-b : personaje masculine în dialog. Plan de situare a noii scene și recadrarea așezării personajelor pentru un dialog față în față la masă. Schema dialogului este activată.

Planul 9 : plan apropiat – personajul 1: Henri. Dialog *over the shoulder* în axa de 180.

Planul 10 : plan apropiat – personajul 2: Rodolphe.

G.2. INTRODUCEREA POVESTIRII

În continuare Odin (Odin 2000:83 sq) analizează introducerea narativă și începutul poveștii.

Planul 11 a-b

Este un plan mediu de 15' . Pentru Odin planul are un rol narativ în demararea poveștii și un rol enunțiativ ce urmărește a poziționa spectatorul în diapazonul dinamicii ficționale.

Operator narativ

La nivel narativ planul leagă cele două grupuri: familia Dufour aflată în exterior, în grădină, și cei doi prieteni aflați la masa din cârciumă. Deasemenea, planul focalizează atenția asupra celor două cupluri: Henri și Rodolphe și Juliette și Henriette. Deschiderea jaluzelelor leagă 2 spații (balansoarele, exterior, distant /vs/ restaurant, interior, proximal) și formează o relație dramatică asimetrică între Rodolphe care privește spațiul feminin care, la rândul său, aduce lumină și sunete diegetice în spațiul restaurantului. Planul leagă cele 2 cupluri (Juliette-Henriette, feminin, + lumina /vs/ Henri-Rodolphe, masculin, întuneric). Rodolphe pune în act forma dorinței, a lipsei și a tensiunii datorate impulsului de atracție erotică. Tema dorinței /vs/ contra-dorința se manifestă în opoziția Henri /vs/ Rodolphe. Dorința ia o formă figurativă cu 2 atitudini opuse : privirea lui Rodolphe este îndreptată off-cadru și cea lui Henri în in-cadru. Rodolphe este inserat în schema dorinței și a tinderii activă către un exterior incitant sexual, uman, inter-subiectiv iar Henri refuză această direcție pentru un interes, pentru consum și obiect (paharul cu absint). Dorința se confundă cu o lipsă inițială pe care povestirea va tinde să o anuleze.

Operator enunțiativ

Planul formulează totodată o schimbare a regimului de imagine. Deschiderea jaluzelelor provoacă apariția, în spațiul închis și întunecat al restaurantului, unei imagini în mișcare și dotată cu sunet. Inserția mișcării și sonorului realizată cu ajutorul unei cadrări secundare (prin apertură) este o **metaforă** a ecranului cinematografic. Sistemul descriptiv al personajelor care privesc la spectacolul feminin din fereastră este domeniul sursă pentru domeniul „cinema". Formatul aperturii de ecran cinema, perspectiva din interiorul restaurantului /vs/ spațiul exterior aplatizat ce subliniază efectul ecran (dominarea liniilor verticale și orizontale) și, în cele din urmă, spațiul exterior care este și prezent și inaccesibil, accesibil doar prin auz și vedere și care basculează de partea fantasmei și imaginarului (o reprezentare a scenei primitive, Freud) sunt trăsături care fac din această fereastră imaginea ecranului cinematografic.

Deschiderea fererestrei este asociată, pe de o parte, unor noi sunete diegetice: vocile feminine și, pe de altă parte, apariției muzicii extra diegetice. Sunetele feminine accentuează latura fantasmatică a scenei și provoacă senzația că începe un nou film. Focalizarea blurează ușor prim planul și aduce claritatea imaginii din „ecranul" exterior. Rodolphe joacă rolul unui spectator de cinema (ca și reprezentant al acelei părți din mine pe care o convoacă instituția cinematografică). El este un subiect receptor redus la funcția de privire și auz și un subiect producător care deschide fereastra, o metaforă a ochiului spectatorului, dar și a poziționării – localizării – acestuia în

dispozitivul cinematografic. Cuplul masculin reprezintă metaforic poziționarea spectatorului ca „eu” clivat între spectator și anti-spectator, între dorința de a fi înăuntru și dorința contrară de a păstra distanța față de voaierism. Voaierismul personificat de Rodolphe este dorința imaginară, satisfacția fantasmatică însoțită de menținerea distanței față de obiectul dorinței. Henri în contrast reprezintă relația directă, nemediată cu lucrurile, adică satisfacția imediată prin contact și/sau înghițire a lucrurilor.

Deschiderea ferestrei reprezintă înscrierea dispozitivului cinema în diegeză. Sala restaurantului mimează sala de cinema. Rodolphe și Henri apar ca reprezentarea figurativă a celor două instanțe psihice ale spectatorului de cinema: eul spectatorial și cel anti-spectatorial. Eu, spectatorul, sunt invitat să mă identific cu propria poziționare de spectator. Cum Rodolphe în acest plan este cadrat dorsal eu, spectatorul, sunt invitat să mă identific cu privirea personajului. Dorința mea de a vedea este grefată pe dorința de a vedea a lui Rodolphe. Simularea stării sale mentale îmi permite o poziționare de identificare cu personajul, o empatie cu stările sale afective. Henri prin gestul precipitat pe care îl face cenzurează dorința. Planul 11 reproduce clivajul eului spectatorului scindat între eul spectatorial și cel anti-spectatorial. Pentru Odin planul mai introduce și opoziția dintre **relația de dorință** /vs/ **relația de obiect. Și** dispozitivul psihic al spectatorului este în diapazon – punere în fază – cu tensiunea dramatică diegetică. Ca spectator sunt acordat la dinamica ficțională care animă narațiunea filmului. Indicii cinematografici pot fi utilizați de spectator pentru o lectură metaforică doar dacă acesta îi folosește în acest sens. Pentru o lectură literală Rodolphe deschide geamul și vede personajele feminine din exterior. Contextul de lectură est doar diegetic și narativ.

<u>CĂLĂTORIE ÎN CENTRUL DORINȚEI</u>

<u>Secvența - Planul 12 la Planul 32</u>

Secvența următoare prezintă intrarea în spațiul exterior (spațiul mental), spațiul balansoarelor. Punctul de referință pentru inserția în acest spațiu este Rodolphe (ca și conceptualizator). Balansoarele reprezintă metaforic spațiul dorinței. Planurile analitice fac un tur al obiectului dorinței divers conceptualizat. Muzica secvenței o asociază fantasmei și dorinței. Voaieriștii sunt Rodolphe, Henri, seminariștii, copii și spectatorul însuși iar obiecte dorinței sunt Juliette și Henriette. Structural, secvența este cuprinsă între două planuri simetrice (planul 11 și 32). Secvența modulează diferite moduri de identificare (după Jacques Aumont mă identific și cu subiectul și cu obiectul, și cu călăul și cu victima, cu cele două poziții psihice).



Fragmentul 1, Planul 12 la Planul 15

Planul 12 : reprezintă exterior grupul familiei Dufour. Planul produce frustrarea de a un vedea obiectul dorinței profilat în prim plan și slăbește identificarea cu privirea lui Rodolphe. Planul mă trimite în poziția de spectator exterior.

Planul 13 : Henriette este în prim-plan. Personajul Henriette este cadrat din față, în plan american. Planul reia poziția scopică a lui Rodolphe. Camera urmărește și preia mișcarea personajului din balansoar.

Planul 14: grupul din nou. Planul reia frustrarea și obiectele dorinței. Personajele feminine sunt cadrate din spate. Domnul Dufour ecranează viziunea optimă a obiectelor dorinței.

Planul 15: Henriette este cadrată în mișcare pe balansoar. Camera este în mișcare din nou. Mișcarea camerei este o mișcare subiectivă și mimează mișcarea ochiului voaieurului.

Planurile produc alternanța voaierism (stimulare a dorinței) /vs/ frustrare a dorinței și reproduc mișcarea dorinței. Banda sonoră reia tema muzicală extra-diegetică a dorinței și sunetele diegetice ale țipetelor feminine.

Fragmentul 2, Planul 16 la Planul 19

Planul 16 a-b: Planul face o panoramĂ de la personajele feminine la off cadrul care introduce în spațiul diegetic personajele secundare în trecere: seminariștii.

Planul 17: Seminariștii sunt focalizați și doi dintre ei aruncă o privire off-cadru în direcția personajelor feminine.

Planul 18: Obiectul privirii seminariștilor este cadrat din unghiul privirii lor.

Planul 19: Seminariștii își reiau drumul, dar superiorul nu se poate împiedica să nu arunce și el o privire către cele două balansoare.

Fragmentul este organizat în jurul schimbului de priviri dintre Juliette și grupul de seminariști. Planurile sunt priviri către cameră. Eu, spectatorul, sunt pívotul schimbului de priviri din câmp vs contra-câmp (dialogul vizual). Voaierism /vs/ exhibiționism : privirea frontală /vs/ poziția corporală obligă (produce o tensiune care subliniază tensiunea schimbului de priviri în care cineva *dorește* să vadă). Fondul muzical subliniază o notă de ironie la adresa spectatorului care privește.

Fragmentul 3, Planul 20 la Planul 22


20

21

22

23

24

25

26

27

28

Planul 20: reprezintă balansoarul și Henriette cu o cameră fixă ce indică un alt conceptualizator. (Reluarea Planul 13 si 15: cadraj frontal și reluarea punctului de vedere al lui Rodolphe). Ea intră și iese din cadru.

Planul 21: reprezintă din față copii care privesc scena și sunt situați în locul scopic al lui Rodolphe sau al camerei. Planul este un POV descoperit sau retrospectiv (în termenii lui Branigan), adică vedem întâi obiectul privirii și apoi subiectul privitor.

Planul 22: reprezintă cu o cameră mobilă din nou balansoarul și Henriette în mișcare.

Fragmentul introduce un spațiu mitic. Copiii sunt o metaforă a lui Rodolphe care, la rândul său, este copilul sau voaierul scenei primitive (Freud). În scena primitivă copilul se găsește acolo unde îi este imposibil să se găsească; el e poziționat de o fantasmă. Locul fantasmei fiind aici și acolo. Spectatorul se identifică alternativ cu obiectul viziunii, adică Henriette și cu copilul-voaieur, adică Rodolphe. Spectatorul este in centrul dispozitivului scenei primitive, atât *aici* (copii-Rodolphe) și *acolo* (Henriette).

Fragmentul 4, Planul 23 la Planul 28

Planul 23: Rodolphe este filmat frontal în apertura ferestrei cadrat din exterior. In interiorul cărciumii sunt Henri și menajera.

Planul 24: plan POV îndepărtat al celor două femei.

Planul 25: Rodolphe și Henri discută, dar, în continuare, doar Rodolphe privește către exterior.

Planul 26: Reia planul 24. Plan îndepărtat.

Planul 27: Reia planul 25. Rodolphe la fereastră. Henri are o privire orientată în continuare în cadru și doar în finalul planului aruncă pentru prima oară o privire în exterior.

Planul 28: Reia planul 26. Plan indepărtat.

Spațiu diegetic. Planurile 24, 26, 28 au un regim scopic slab, distanțat. Regimul dorinței este stabil. Alternanța planurilor este regulară. Satisfacția naște din repetiția care reproduce mișcarea pulsiunii. Fragmentul construiește un spațiu diegetic cu un anume dezinteres scopic. Fragmentul se închide cu o comunicare axată pe privirea ce instituie un vector de tensiune între spațiul restaurantului și spațiul balansoarelor.

Fragmentul 5, Planul 29 la Planul 51



Planul 29: Henriette intră și iese din cadru. Planul are un racord de miscare de 30* ; Planul 28 si Planul 29 reprezintă doua planuri ale obiectului dorinței fără ruptură. Planul este un POV descoperit.

Planul 30: Rodolphe cadrat în plan apropiat la fereastră.

Planul 31: Henriette

Fragmentul impune un crescendo muzical și un cadru apropiat aproape de prim plan al celor două personaje. Fragmentul merge cel mai departe în satisfacția erotică a voaierului. Profilarea se bazează pe contra-plonjeu și angular mare, focala scurtă și focalizarea pe picioare, fusta și dessourile albe ale Henriettei. Prezența/absența ori apariția și dispariția din cadru a personajului feminin incită dorința în momentul în care cadrarea asupra obiectului feminin este cea mai apropiată. Pentru Odin frustrarea este înscrisă în centrul momentului de satisfacție și stimulează dorința prin prezența lipsei. Ceea ce caracterizează cinematograful reprezentativ care stimulează dorința prin absență și în care nu e niciodată suficient de mult. Segmentul format din cele 5 fragmente ilustrează, pentru Odin, ceea ce R.Jakobson numește funcția poetică, adică proiecția relațiilor paradigmatice pe axa sintagmatică. Tensiunea diegetică în acest segment a crescut sub „focul" privirilor și al dorinței. Secvența următoare instituie un regim ficțional stabil.

Planul 32: cele două personaje se află din nou în fereastră : „vezi tot și nu vezi nimic" ("*on voit tout et on ne voit rien du tout*"). Planul asigură închiderea deschisă în planul 23 prin intervenția subretei și prin mișcarea lui Rodolphe care se așează pe scaun în interiorul restaurantului.

Planul 33: planul reprezintă personajele masculine în restaurant înauntru și asigură un montaj în continuitate, dialog și racord pe mișcare. Următoarele zece planuri sunt diegetic formate pe un dialog față în față și pe transparența reprezentării.

Planul 34: Henri – contra-câmp

Planul 35: Rodolphe – contra-câmp

36: H; **37**: R; **38**: H; **39**: R; **40**: H; **41**: R; **42**: H. Între cei doi are loc un dialog care reia tema relației Dorință /vs/ Lege prin rapelul verbal discursiv al unui caz exemplu. Ultimele două planuri ale secvenței marchează debraiajul afectiv.

Planul 43: blur, exterior frunze și Henriettte în balansoar (rapel **Planul 29-3**1)

Planul 44: interior Henri și Rodolphe și cadrul în cadru care deschide spre exterior, dar care, de această dată, nu mai este focalizat (rapel **Planul 11**). Secvența acestui film în film orientat către povestea dorinței este închisă. Muzica se oprește. și Domnul Poulain, hangiul interpretat de Jean Renoir care este și realizatorul filmului poate intra în scenă și poate relansa povestea incitându-i pe cei doi la acțiune.

Planul 45: intrarea M.Poulain
Planul 46: R + H + Poulain
Planul 47: Rodolphe : prim-plan
Planul 48: R + H + Poulain: „dacă aș fi în locul vostru aș ști ce am de făcut”
Planul 49: Henri
Planul 50: Rodolphe
Planul 51: Henri : dialog închis din 49, 50 si 51.
Minutul [9:54]

G.3. RELAŢIILE DIEGETICE ŞI RELAŢIILE FILMICE

Planul 52 sq [10:05] începe cu un exterior marcat de prezența în cadru a bunicii. Odin analizează în continuare relațiile care se instaurează între personaje în povestea clasică a intrigii în triunghi: Henri, Henriette și viitorul ei soț, Anatole (Odin 2000:93 sq).



RELAŢIILE INTRADIEGETICE

Relația extra maritală, intersubiectivă, este descrisă în film ca o relație de dorință. Relația intra maritală este descrisă în paradigma relației de putere în care femeia suferă un tratament de obiect. Femeia este obiectul supus dominației soțului. Al doilea carton din generic prezenta deja căsătoria ca o operație comercială în care femeia nu este decât un obiect într-o tranzacție. Relațiile extra maritale sunt, invers, bazate pe reciprocitatea afinităților. Relația de dorință este intersubiectivă iar operatorul este seducția. Relația maritală este o relație de obiect, relație de posesie. Ea include sau e descrisă cu ajutorul a două sisteme descriptive, două axe semantice „căsătoria" și „pescuitul". Schema pescuitului e opusă seducției.

Acțiunile obiectale sunt posesia (care nu distruge corpul obiectului posedat) și consumul (consumul de tabac, consumul mâncării ori pescuitul ca și prindere a femeilor) care distruge obiectul. Mariajul ca instituție socială ține de posesia de tip comercial iar ca act sexual ține de consum, adică de mâncat, fumat, băut. Relațiile intersubiective au aspecte de intensitate sexuală și de schimb tandru de priviri (finalul filmului) ori de complicitate (scena celor două femei sub cireș)

Relatiile Subiect-Obiect sunt

- De tip uman (mariajul, dominația)
- De tip non-uman animat (peștele)
- De tip non-uman (mâncarea, băutura, fumatul)

În finalul filmului relațiile de Obiect triumfă în fața relației Intersubiective.

Elementele din decor se integrează și ele pe axa semantică care ordonează povestirea. Filmul este pus sub semnul apei și apoi dezvoltă această axă semantică : lumea de sub apă /vs/deasupra apei.

- panoramic care leagă cuplul Dufour / Anatole cu descrierea vieții subacvative a păstrăvului. Panoramicul invită la echivalența dintre lumea subacvatică a peștilor carnivori și lumea umană domintă de relațiile de obiect.
- deasupra apei pare să fie lumea relatiilor intersubiective. Spațiul fericirii împărtășite este un spațiu deasupra apei (spațiul aerian al balansoarului și al vegetației edenice).
- furtuna din final face trecerea de la deasupra apei (spațiul intersubiectiv al fericirii) la sub apă (spațiul relației de consum a mariajului).

Alte opoziții definesc manifestările spațiilor evocate în film. **Spațiul vegetal** (relații intersubiective) /vs/ spațiul urban parizian & spațiul interior = { relatii de obiect }. Spațiul vegetal este descris în scena cireșului care indică creșterea tensiunii erotice și în scena seducției din insula barajului. **Spațiul aer** (relații intersubiective) cum ar fi cel al balansoarului [expresia lingvistică a fericirii erotice este, în franceză, cea de "s'envoyer en l'air"] și privighetoarea din insula barajului. Balansoarul o transformă pe Henriette în figura păsării. Trăsăturile de elevare în aer sunt transferate tinerei femei. În final, elementele de decor sunt corelate cu articularea conținutului narativ. Travaliul narativ al filmului produce o **decondensare** a **Planului 0** (apa & genericul). Spațiul de sub și de deasupra apei, spațiul vegetal și spațiul aerian sunt narativ desfășurate de peliculă. **Coerența și totalizarea în modul de lectură ficționalizant.** Filmul permite construcția unui sistem unitar care integrează elementele din diegează (acțiuni, personaje, decorul) și opoziția dintre spațiul de relații de obiect (distanța, puterea, consumul, distrugerea) și spațiul relațiilor intersubiective (complicitate, prietenie și iubire).

RELAȚIILE FILMICE (spectator vs film)

Relațiile intersubiective produc o poziționare similară spectatorului față de film.

- Muzica poziționează spectatorul. Ea este un operator ce urmărește a stabili între spectator și filmul vizionat o relație omoloagă cu a cea a relațiilor intersubiective diegetice. Muzica extra diegetică se adresează direct spectatorului.
- Vorbirea deasemenea construiește un spațiu al concordiei și armoniei.
- Mișcarea de cameră corespunde secvențelor muzicale
- Mișcarea personajelor tinde spre coregrafie

Acest ancraj produce omogenizarea ansamblului muzică-imagine și branșarea afectivă a spectatorului pe acest ansamblu. Corelarea mișcărilor armonioase și muzica fantasmatică produc un sentiment de armonie.

- Cadrarea mai apropiată de figurile umane (relația de proximitate eu /vs/ personaj) în momentele de intersubiectivitate marcată.

- Travaliul luninii pe personaje susține intimitatea unui mod euforic. Relația spectatorului cu filmul are loc pe **modul euforic al bunului obiect**

O complicitate ia naștere și din referințele culturale la nuvela lui Maupassant și la compozițiile picturale ale lui Auguste Renoir (*L'escarpolette, Canotage a Argenteuil, Canotage a Chatou, Femmes en barques, Couple qui passé*) precum și la pictura impresionistă în general.

Relațiile de obiect

- Vocile stridente și sunetele corporale ce generează relația de obiect prost cu filmul (mauvais objet)

- Jocul actorilor (comicul, ridicolul personajului Dufour sau Anatole)

- Punerea în scenă și tratamentul teatralizat (care are ca efect distanța față de personajele reprezentate și putere). Scena Dufour-Anatole în fața apei are ceva din Laurel-Hardy. Personajele spațiului de relații de obiect sunt reprezentați ca obiecte de observat și judecat critic.

- Comerțul și mariajul sunt reprezentate numai prin intermediarul textelor explicative ce are ca efect o distanțare față de acestea. Cartoanele sunt obiectul film prost. Efectul negativ e și efectul faptului că textele scrise se impun spectatorului; cu ele filmul își impune puterea asupra spectatorului

Toate aceste elemente creează condițiile apariției **modului non-euforic al obiectului rău. Punerea în fază** implică relații de omologie între relațiile din diegeză (relațiile de obiect și relațiile intersubiective) și relația filmică dintre film și spectator (obiect rău /vs/ obiect bun). Obiectul bun reprezintă proximitatea, interiorizarea, identificarea pozitivă, plăcerea și complicitatea. Obiectul rău implică distanța, absența plăcerii, judecata negativă și agresiunea. Trebuie să remarcăm că relația spectatorului cu filmul ca obiect „bun" /vs/ obiect „rău" pe axa atracție, plăcere /vs/ respingere, neplăcere se poate traduce pe formula emoțiilor de tip artefact așa cum le-a descris Carl Plantiga (acele emoții care sunt adresate către filmul ca artefact: admirație, fascinație, nemulțumire, nerăbdare sau plictiseală, amuzament sau dispreț; vezi capitolul dedicat afectelor în film). În acest sens vedem că nu este nevoie de un cadru freudian-lacanian pentru a explica relația afectivă cu filmul.

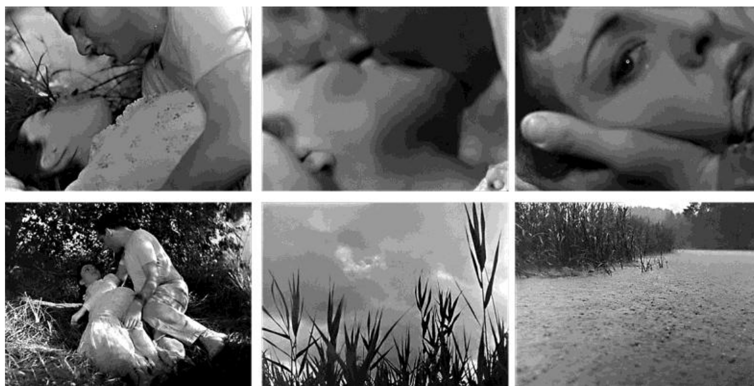
G.4. DINAMICA PUNERII ÎN FAZĂ

Punerea în fază reprezintă modul prin care filmul tinde să implice afectiv spectatorul în ceea ce este povestit. Analiza lui Odin se concentrează pe câteva scene din partea a treia a filmului (Odin 2000: 105 sq).



Promenada în barcă a celor 2 cupluri : Henri & Henriette și Rodolphe & Juliette Tratamentul diferit cinematografic al relațiilor orientate către obiect: Anatole și Dufour concentrați pe pescuit: gagul pescuitului unei cisme, vocea neplăcută. Cadrajul, privirile, muzica, lumina profilează relațiile intersubiective euforice. Bunul obiect filmic e accentuat de apariția unei partituri muzicale cu voce. Vocea care încorporează spectatorul în film.

Insula fabricii. Secvența este construită pe un montaj alternat al celor două cupluri. Complicitatea personajelor e dublată de complicitatea film-spectator prin referințele culturale legate de tematica iubirii. : *privighetoarea* și *referința mitologică* (faunul interpretat de Rodolphe). Privighetoarea operează o legătură cu textul lui Guy de Maupassant, cu o tradiție literară și, cum am văzut în analiza filmului lui Griffith în scena raptului tinerei fecioare la izvor, la o tradiție cinematografică. In *Birth of Nation* (Griffith, 1915) ([2:10:12 sq – planurile 1 la 21 – 2:11:55] tânăra fată se balansează pe un copac căzut și privește o veveriță (echivalentul privighetorii). Mica scenă de seducție de vodevil între Rodolphe și doamna Dufour aduce referința la alegoria faunului. În această scenă relațiile intersubiective, diegetice și filmice coincid într-o formă de climax.



Deflorarea. Scena seducției Henriette-Henri este construită în cadrul toposului locului iubirii (*locus amoens*), grădina edenică și referința culturală la motivul *privighetorii*. Tratamentul cinematografic al scenei este particular şi unic în construcţia filmului. Odin porneşte analiza de la remarca lui Georges Bataille pentru care „extrema seducție este probabil la limita groazei". Scena celor doi amanți aduce în prim plan ochiul tinerei femei orientat extrem de apropiat către camera-spectator. Ochiul personajului este orientat către spectator. Acest ochi mă trimite la ochiul meu, la ochiul proiectorului și la ochiul camerei de filmat. Spațiul diegetic și cel extra diegetic, extra filmic coincid în această scenă. O relație de viol diegetică e asociată unui „viol" spectatorial. Henriette este obiectul unui act de putere și subiectul dorinței. Scena produce:

- identificarea raptului Henriettei cu raptul spectatorului
- coincidența relației de obiect și a celei intersubiective
- conjuncția relațiilor diegetice justifică conjuncția relațiilor filmice și, în același timp, conjuncția contrariilor filmice comunică forța afectivă a conjuncției contrariilor diegetice.

O trecere de montaj cu ajutorul unei pauze scopice (*fondu enchaine*) duce spectatorul încet în regimul scopic „normal". Cadrul negru traduce violența posesiunii sexuale și percepția își pierde astfel din claritate și absența reprezentării. Deasemnea el poate fi interpretat ca o prezență a unei despărțiri. Planul post deflorare e static ("*tableau vivant*"). Cele două corpuri formează un cuplu pietrificat sau sculpturalizat. Urmează scena furtunii. Planurile furtunii care se apropie reprezintă o debraiere de identificarea cu personajele; spațiul filmului este fragmentat ("*morcele*"). Travaliul filmului reia agresiunea naturii sub forma agresiunii din relația film-spectator: planuri scurte, tonalitatea întunecată, contre-jour radical și compoziții mai expresioniste [semne lektonice: excedent de semne vizuale dincolo de referent care sunt produsul coincidenței între violența a ceea ce e reprezentat și cea a reprezentantului]. Tratamentul cinematografic se află la opusul plimbării de la începutul secvenței cu barca a cuplurilor de amanți: traveling mișcat, instabil, rapid, utilizarea unui angular mare care accentuează perspectiva, mișcarea energetică a vântului și ploii. Spargerea vieții personajelor diegetice e dublată de haosul vizual iar oglinda filmică a relației cu obiectul filmic este spartă.

EPILOGUL



Secvența finală în care mare parte din personaje sunt absente reia filmul “pe dos”. Muzica la modul nostalgic trimite la relațiile intersubiective. Diegeza trimite la relațiile de obiect : bruiaj al viziunii, decroșaj, dezlânare, sfâșierea texturii filmice, agresiune contra spectator. Primele planuri ale secvenței finale introduc un fals racord de mișcare (barca care traversează ecranul de la stânga la dreapta se deplasează în planul următor de la dreapta la stânga). Poziționarea camerei lateral față de mișcare bărcii în care este Henri ține la distanță spectatorul față de ceea ce e reprezentat. Camera este exterioară punctului de vedere al personajului. Travelingul-panoramic extrem de rapid care ne duce la cuplul Anatole și Henriette traduce o stare de anxietate a personajului și o agresiune filmică a spectatorului. În cadrul în care cei doi amanți se regăsesc o ramură din prim plan introduce o disjuncție sau o separare grafică marcată. În scena în care cei doi amanți sunt față în față contrariile sunt neutralizate: nu sunt nici relații de obiect căci cei doi încă se iubesc și nici relații intersubiective depline căci iubirea e interzisă. Planurile finale ale filmului reiau punctul de vedere al lui Henri care asistă la plecarea Henriettei și a lui Anatole. Finalul pune în scenă relațiile de obiect (cuplul grotescului Anatole și al sclavei sale, Henriette) prin dispozitivul relațiilor subiective. Acest ultim segment al filmului reprezintă o perversiune a primei părți. El duce la reprezentarea relațiilor de obiect printr-o relație intersubiectivă.

Citând din Odin să rezumăm morala poveștii. Travaliul filmului și jocul de opoziții dintre relațiile de obiect (disforice) și cele intersubiective (euforice) – diegetice și filmice – mă conduc către refuzul relațiilor de obiect și valorilor vehiculate (mariajul, comerțul, puterea, dominarea, consumul) căci ele reprezintă originea nefericirii indivizilor. Invers sunt invitat să ader la valorile spațiului dorinței și al relațiilor intersubiective care, dincolo de constrângeri, persistă și dau sens vieții căci se înscriu în mișcarea naturii.

În lectura propusă a analizei lui Odin am „tradus” semantica structurală (semiotica) în termenii analizei conceptuale cognitive. De exemplu, axa semantică a fost fuzionată în noțiunea de

sistem descriptiv și domeniu conceptual. Așa cum afirmă și Odin (2000:111) orice analiză aparține unei atitudini interpretative, o hermeneutică. Lectura ficționalizantă reprezintă o investiție semantică, un travaliu de construcție semantică. Analiza cinematografică însă nu respectă mișcarea lecturii din sală a spectatorului (ea formulează opoziții semantice statice structurate lingvisti post experiență), este o meta-lectură în măsura în care face explicite structurile și corelațiile implicite în lectura din sală a filmului și, în cele din urmă, tinde să ducă la limită logica coerenței și totalizării textului filmic.

Bibliografie

Film

Allen Richard, 1995, *Projecting Illusion: Film Spectatorship and the Impression of Reality*, Cambridge: Cambridge University Press

Anderson Joseph D., 1993 fall, A Cognitive Approach to continuity, *Post-Script. Essays in Film and the Humanities* vol.13 (1) p.61-66, cog

Anderson Joseph, 1996, *The Reality of Illusion: An Ecologigal Approach to Cognitive Film Theory*, Carbondale: Southern Illinois University Press, cog

Andre Emmanuelle, 2007, *Estetique du motif. Cinéma, musique, peinture,* Presses Universitaires de Vincennes,

Andrew Dudley, 1977, « The Gravity of *Sunrise* », *Quarterly Review of film studies, vol.* 2, no. 3, an

Andrew Dudley, 1984, *Concepts in Film Theory*, Oxford University Press, th clasic

Arnheim Rudolf, 1973, *Vers une psychologie de l'art*, Paris: Seghers, th

Arnheim Rudolf, 1974, *Art and visual perception*, Los Angeles, th

Arnheim Rudolf, 1976, *La Pensée visuelle* (1969), Flammarion, th

Arnheim Rudolf, 1982, *The Power of the Center*, University of California Press, th

Arnheim Rudolf, 1983, *Film as Art* London:Faber & Faber, (1957) Berkeley and Los Angles: University of Californa Press /, th clasic

Aumont Jacques, 1980, L'espace et la matière », in *Théorie du film,* Paris, A.J:.atros, th an

Aumont J. Bergala A. Marie M. Vernet M., 1983, *L'Esthétique du film*, Paris : Nathan, th

Aumont Jacques, 1984, Vertov et la vue, in *Cinémas et réalités*, CIEREC Tra1Q....X XLI, Université de Saint-Étienne, th peint

Aumont Jacques, 1984 b, Notes sur un fragment de *La Chinoise*, de Godard, Sémiologiques, *Linguistique et sémiologie*, n0 6, Presses Universitaires de Lyon, th peint

Aumont Jacques, 1986, « Godard Peintre », in *Revue belge du cinéma* – Jean-Luc Godard, Les films, no.16

Aumont J. Marie M., 1988, *L 'Analyse des films*, Paris : Nathan, th, an, tx

Aumont Jacques, 1992, *Du visage au cinema*, Paris : Editions de l'Etoile, th

Aumont Jacques, 1994, *Introduction a la couleur : des discours aux images,* Paris : Armand Colin, th

Aumont Jacques (ed.), 1995, *La couleur en cinema*, Mazzotta : Cinematheque francaise, th

Aumont J. Bergala A. Marie M. Vernet M. (3[e] ed.), 2008, *L'Esthétique du film*, Paris : Armand Colin, th,

Aumont J. Marie M. (2[e] ed.), 2008 b, *L 'Analyse des films*, Paris : Armand Colin : coll. cinéma, th, an, tx

Aumont Jacques (2[e] ed.), 2010, *Le cinéma et la mise en scène,* Paris : Armand Colin coll. cinéma, th an

B

Balazs Bela, 1970, (1945), *Theory of the Film: Character and Growth of a New Art*, trad. Edith Bone, New York: Dover, th

Baudry Jean-Louis, 1978, *L'Effet cinéma*, Paris : Albatros, an psy

Bazin Andre, 1958, Qu*'est-ce que le cinema ?*, vol.I-IV, Paris : Editions du cerf, (*Ce este cinematograful ?*, Bucureşti, editura Meridiane 1968), th clas

Bazin Andre, 1967 vol.1 – 1972 vol.2, *What is Cinema ?*, Berkeley: University of California Press, an clasic

Bellour Raymond, 1980, *Le Cinéma américain*. Analyses de film 2vol., Paris : Flammarion, an

Bellour Raymond, 1980, *L'Analyse du film,* Paris : Albatros, th, an BN 8-v-78166 (18)
Bellour Raymond, 1988, *Analyse du film*, , an
Bellour Raymond, 1989, « Le malheur d'énoncer » in *Le Mal au cinéma : textes inédits*, Dunkerque : Studio 43, th
Bellour Raymond, 1990, *L'Entre-images : photo; cinéma; video*, La Différence, an BN 8-v-101488
Bellour Raymond, 1990, *Cinéma et peinture*, PUF, an th BN 16-v-18807
Bellour Raymond, 1995, Le blocage symbolique, *L'analyse du film*,
Bergala Alain, *Initiation a la sémiologie du récit en images*, les *Cahiers de l'Audiovisuel*,
Bettetini G., 1979, *Tempo del senso. La logica temporale dei testi audiovisivi*, Milano : Bompiani, én
Bettetini G., 1984, *La conversazione audiovisiva. Problemi dell'enunciazione filmica e televisiva*, Bompiani,én
Bettetini G., 1991, *La simulatione visiva*, Milano : Bompiani, én
Beylot Pierre, 2005, *Le Recit audiovisuel*, Paris:Armand Colin Cinema, nar
Blanco D., 1987, Figures discursives de l'énonciation cinématographique, *Actes sémiotiques Documents* IX 90, én
Bondanella Peter, 2002, *The Films of Federico Fellini*, Cambridge University Press, fell *nu*
Bonitzer Pascal, 1977, La notion de plan et le sujet au cinéma, *Cahiers du Clinéma* **273** / **275**, th
Bonitzer Pascal, 1982 a, *Le Champ aveugle*, Paris – Cahiers de cinema / Gallimard, an psy
Bonitzer Pascal, 1992 b, "Hitchcockian Suspense", in Zizek Slavoj (ed), 1992 *Everything you always wanted to know about Lacan (But were Afraid to ask Hitchcock*, New York: Verso, p.15-31, original in Cahiers du cinema no.8, hors-serie,
Bonitzer Pascal, 2000 (1978), „Deframings", *Cahiers du cinema*, vol 4, 1973-1978, *History, Ideology, Cultural Struggle*, ed. David Wilson, Noew York : Routledge,
Bordwell David, 1981, *The Films of Carl-Theodor Dreyer*, University of California Press, Berkeley, th an
Bordwell David, 1985 a, *Narration in the Fiction Film*, Winsconsin: University of Winsconsin Press, na
Bordwell David & Staiger J. & Thompson K., 1985 b, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*, London : Routledge end Kegan Paul, an form
Bordwell David & Thompson Kristin, 1986 (second edition) 1979, *Film Art: An Introduction*, Massachussets: Addison-Wesley, th an cog
Bordwell, David, 1989, *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*, Cambridge: Harvard University Press.
Bordwell David, 1989b, „A Case for Cognitivism", in *Iris* 9 (Spring 1989), pp.11-40
Bordwell David, 1990, „A Case for Cognitivism: Further Reflections", in *Iris* 11 (Summer 1990), p.107-112, vis cog
Bordwell, David & Carroll Noel (eds.), 1996, *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, Madison: University of Wisconsin Press, cog vis an th
Bordwell David & Thompson Kristin, 2003, *A Film History. An Introduction* (2 ed.), New York: McGraw Hill, hist cog
Bordwell David, 2005, *Figures Traced in Light. On cinematic staging*, Berkeley: University of California Press, , cog vis an
Bordwel David, 2006, *The Way Hollywood Tells It. Story and Style in Modern Movies*, University of California Press, vis cog nu
Bordwell David, 2007, *Poetics of Cinema*, Routledge, cog vis an
Bordwell David & Thompson Kristin, 2008 (eigth edition) 1979, *Film Art: An Introduction*, New York: McGraw Hill, th an cog nu
Bordwell David, 2011, blog, *http://www.davidbordwell.net/*
Borgoyne Robert, 1986, The Interaction of Text and Semantic Deep Structure in the Production of Filmic Characters, Iris, *Cinema et Narration*, volume 1

BOUVIER Michel et LEUTRAT Jean-Louis, 1981, *Nosferatu,* Paris, Gallimard, Cahiers du Cinéma, th an

Branigan Edward, 1984, *Point of View in the Cinema. A theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, The Hague: Mouton Publishers, na BN 8-z-41813 (66)

Branigan Edward, 1986, "Diegesis and Authorship in Film", *Iris*, 7, cog

Branigan Edward, 1991, *AFI Film Reader*,,

Branigan Edward, 1992, *Narrative Comprehension and Film*, London: Routledge, cog BU CAEN01 188205

Branigan Edward, 1992, *Wide Angle : A Film*,,cog

Branigan Edward, 1993, "On the Analysis of Interpretive Language", Part I, in *Film Criticism*, XVII, 2-3, th

Branigan Edward, 2006, *Projecting a Camera,* London: Routledge, aarg org th cog

Bresson F., 1983, Compétence iconique et compétence linguistique, *Communications 33* - Seuil, th ling

Browne Nick, 1975, Rhetorique du texte spectaculaire, in *Communications no. 23*, Paris : Seuil, na

Browne Nick, 1982, *The Rhetoric of Filmic Narration*, Michigan: UMI Research Press, na

Buckland Warren (eds.), 1995, *The Film Spectator: From Sign to Mind*, Amsterdam: Amsterdam University Press, th film cog

Buckland Warren, 2000, *The Cognitive Semiotics of Film*, Cambridge: Cambridge University Press, cog

Buckland Warren, 2009, *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*, Routledge – Francis & Taylor, cog nu

Burch Noel, 1982, Narrative / Diegesis : Thresholds Limits, *Screen* **23** n.2 july - august, na

Burch Noël, 1969 - 1987, *Une praxis du cinéma*, , an

Burch, Noel, 1981, (1969), *Theory of Film Practice*, Princeton: Princeton University Press, vis

C

Carroll John M., 1980, *Toward a Structural Psychology of Cinema*, The Hague: Mouton,

Carroll Noel, 1988, *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*, New York: Columbia Universtiy Press

Carroll Noel, 1990, *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, London: Routledge, cog

Carroll Noël, 1996, *Theorizing the Moving Image*, Cambridge University Press, *nu*

Carroll Noel, 2003, *Engaging the Moving Image*, Yale University Press, *nu*

Carroll Noël (with Jinhee Choi) (eds.), 2006, *Philosophy of Film and Motion Pictures*, Malden, Blackwell Publishing,

Carroll Noël, 2006 b, ''Fiction, Non-Fiction, and the Film of Presumptive Assertion: A Conceptual Analysis,''(in *Film Theory and Philosophy*, eds. Richard Allen and Murray Smith (New York: Oxford University Press, 1997): 173–202.Reprinted by permission of Oxford University Press (with Jinhee Choi) (eds.), 2006, *Philosophy of Film and Motion Pictures*, Malden, Blackwell Publishing, pp. 154-171

Carroll Noel, 2006 c, "Defining the Moving Image", in *Philosophy of Film and Motion Pictures*, Malden, Blackwell Publishing

Carroll Noel, 2008, *The Philosophy of Motion Pictures*, Blackwell Publishing, cog *nu*

Casetti Francesco,1990, *D'un regard l'autre. Le film et son spectateur*, Lyon : Presses Universitaires de Lyon, én

Casetti Francesco, 1991, *Como analizar un film*, , an

Casetti Francesco, 2007, „Theory, Post-Theory, Neo-Theories: Changes in Discourses, Changes in Objects", in *Cinémas : revue d'études cinématographiques / Cinémas: Journal of Film Studies*, vol. 17, n° 2-3, 2007, p. 33-45,

Cavell Stanley, 1971, The World Viewed, in Carroll Noël (with Jinhee Choi) (eds.), 2006, *Philosophy of Film and Motion Pictures*, Malden, Blackwell Publishing, pp.67-78 (extrase

din *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*, New York: Viking Press, 1971: 16–41,

Chateau Dominique, 1983, « Film et réalité : pour rajeunir un vieux problème », *Iris* vol.1 no.**1** : 51-6, én

Chateau Dominique, 1983, « Diégèse et énonciation », *Communications* **38** - Seuil, én

Château Dominique, 1987, *Le cinéma comme langage*, Bruxelles : AISS – Publication de la Sorbonne, an

Château Dominique, 1976, « Projet pour une sémiologie des relations audio-visuelles dans le film », *Musique enjeu*, Paris, Le Seuil, no. 23, avril 1976.

Château Dominique, 1997, *Le bouclier d'Achille : Theorie de l'iconicite*, Paris> L'Harmattan, th

Chatman, S., 1978, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca, NY: Cornell University Press, nar

Chion Michel, 1982, *La voix au cinéma*, Paris : Cahiers du cinéma. Editions de l'Etoile, th, an

Chion Michel, 1985, *Le Son au Cinéma*, Paris, éd. de l'Étoile, th an

Chion Michel, 1985 b, *Ecrire un scénario*, Paris : INA.Cahiers du cinéma, th, an, sc

Chion Michel , 1991, *L'Audiovision,* Paris, th, an

Chion Michel (ed. Zizek Slavoj), 1992, "The Impossible Embodiment", *Everything you always wanted to know about Lacan (But were Afraid to ask Hitchcock*, (ed.) Slavoj Zizek, New York: Verso, 195 sq,

Cinema and Cognitive Psychology, *Iris* 9 spring, cog

Colin Michel, 1985, *Langue, film, discours. Prolegomenes a une semiologie generative du film*, Paris: Klincksieck, sem, th, cog

Colin Michel, 1987, « La sémiologie du cinéma comme science cognitive », *Iconics*. The Japan Society of Image Arts and Sciences, Tokyo p.41-63, cog

Colin Michel, 1986, « Interprétation sémantique et représentation spatiales dans la bande image », *DRLAV*. Revue de linguistique 34-35 p.359-76, cog

Colin Michel, 1987, « Les retransmissions sportives à la télévision : pour une approche cognitive », *Communication information* 9 n.1, Université Laval p.13-32, cog

Colin Michel, 1987, « Comprendre l'événement sportif à la télévision : l'exemple de la course cycliste », *MANA* 7, Mannheim p.97-123, cog

Colin Michel, 1987, « Pour une conception topologique du point de vue », in « La Subjectivité au cinéma », *Actes sémiotiques*. Bulletin année X 41 p.57-64, cog

Colin Michel, 1987, « La Grande syntagmatique revisitée », *EHESS*. Séminaire de Ch.Metz. Théorie du Film - miméo - Paris III, cog

Colin Michel, 1995, "La Grande syntagmatique revisitée", *The Film Spectator: From Sign to Mind*, ed. Warren Buckland, Amsterdam: Amsterdam University Press, pp.45-86, cog

Colin Michel, 1992, *Cinéma; télévision; cognition*,,cog BN 8-V-106402

Colman Felicity (ed.), 2009, *Film, Theory and Philosophy*. *The Key Thinkers*, McGill-Queens University Press, th

Copland Aaron, 1949, "Tip to Moviegoers : Take off those Ear-Muffs , " in *The New York Times*, Nov. 6 , 1949 , section six , p . 28 . This article is discussed at length in Roy M . Prendergast's Film Music: A Neglected Art (New York : Norton , 1977) , Chap . 6,

Corciovescu Cristina & Mihailescu Magda (ed.), 2010, *Cele mai bune 10 filme romanesti ale tuturor timpurilor*, Bucuresti : Editura Polirom, ist ro

Cubbit Sean, 2004, *The Cinema Effect*, Cambridge, Massachussets, MIT

Currie Gregory, 1995, *Image and Mind: Film, Philosophy, and Cognitive Science*, Cambridge: Cambridge University Press, cog

Currie Gregory, 2004, „Cognitivism", in **Stam** Robert & Miller Toby, 2004, *A Companion to Film Theory*, Blackwell Publishing,

D

Danto Arthur C., 1979, „Moving Pictures”, *Quarterly Review of Film Studies* 4 (1) p.17, th (in Noel Carroll, 2006, *Philosophy of Film and Motion Pictures*, Malden, Blackwell Publishing, pp.100 sq)

Danto Arthur C., 1989, *La Transfiguration du banal*, Seuil, th

Dayan Daniel, 1974, „The Tutor-Code of Classical Cinema”, in *Movies and Methods*,

Dayan Daniel, 1983, *Western graffiti. Jeux de langage et programmation du spectateur dans la chevauchée fantastique de John Ford*, Paris : Clancier-Geunaud, an

Dayan Daniel & Katz Elihu, 1985, „Electronic Ceremonies : Television Performs a Royal Wedding”, in *Signs*, ed. Marshall Blonsky, Baltimore: The John University Press, an

Deaca Mircea, 2009, *Le carnaval et le film de Fellini. Carnavalesque de second dégré dans l'oeuvre de Federico Fellini*, București : Editura Fundației Culturale Libra (Th. Doctorat Sorbonne Nouvelle, Paris III, Département d'Etudes en Cinéma et Audiovisuel, 1995)

Devereaux Mary, 2006, ‘‘Beauty and Evil: The Case of Leni Riefenstahl's Triumph of the Will,’’, Carroll Noël (with Jinhee Choi) (eds.), *Philosophy of Film and Motion Pictures*, Malden, Blackwell Publishing (*Aesthetics and Ethics: Essays at the Intersection*, ed. Jerrold Levinson, Cambridge: Cambridge University Press, 1998: 227–56), pp.347-361

Doane M.A., 1987, *The Desire to Desire: The Woman's Film of the 1940s*, Bloomington, Ind.: Indiana University Press, sem

Durgnat Raymond, 1974, *The Strange Case of Alfred Hitchcock*, London: Faber & Faber,

Durgnat Raymond, 2002, *A Long hard Look at 'Psycho'*, London: BFI Publishing,

E

Eitzen Dirk, 1993 fall, “Attending to the Fiction”, *Post-Script. Essays in Film and the Humanities* vol.13 (1) p.46-60, cog

Eitzen Dirk, 2010, THE FUN OF FEAR: HORROR, SUSPENSE, AND HALLOWEEN, *http://scsmion-line.org/forum/the-fun-of-fear-horror-suspense-and-halloween*, cog

Elsaesser Thomas, 2009, “Tales of Epiphany and Entropy. Paranarrative worlds of You Tube”, in **Buckland** Warren, 2009, *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*, Routledge – Francis & Taylor, pp. 150-170, cog nu

F

Fabe Marilyn, 2004, *Closely Watched Films. An Introduction to the Art of of Narrative Film Technique*, Berkeley and Los Angeles: University of California Press, narr

Fayol Michel, 1985, *Le récit et sa construction. Une approche de psychologie cognitive*, Délachaux & Niestlé, cog

Fayol Michel, 1992, *Psychologie cognitive et apprentissage*, Chaumont : CDDP de la H.Marne, cog

Ferenz Volker, 2009, „Mementos of contemporary american cinema. Identifying and responding to the unreliable narrator in the movie theater”, in **Buckland** Warren, 2009, *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*, Routledge – Francis & Taylor, pp.257-286, cog nu

Fontanille Jacques, 1990, *Espaces subjectifs*, , an cog BN 8-x-32940

Forceville Charles J. & Urios-Aparisi Eduardo (eds.), 2009, *Multimodal metaphor*, Berlin/New York:Mouton de Gruyter

Fulger Mihai (ed.), 2006, *« Noul val » in cinematografia romaneasca*, Bucuresti : Grup editorial art, hist ro

G

Gardies André, 1980, *Approche du récit filmique*, Albatros, na

Gardies Andre, 1999, *Decrire a l'ecran*, Paris : Meridiens Klincksieck, th

Gaudreault André, 1986, « Narrator et narrateur », in Iris, n° 7, Paris, nar

Gaudreault André, 1988, *Du littéraire au filmique. Système du récit*, Paris : Méridien Klincksieck, na

Gaudreault André & Jost Francois, 1990, *Le récit cinématographique*, Paris : Nathan, na (épuise chez éditeur)

Gaudreault Andre & Jost Francois, 2004, „Enunciation and Narration”, in Stam Robert & Miller Toby, 2004, *A Companion to Film Theory*, Blackwell Publishing,, pp.45-62

Gaudreault André, 2009, *From Plato to Lumiere: Narration and Monstration in Literature and Cinema*, (trad.) University or Toronto Press, nar

Gorzo Andrei, 2012, *Lucruri care nu pot fi spuse altfel. Un mod de a gândi cinemaul, de la Andre Bazin la Cristi Puiu*, București: Humanitas,

Greenaway Peter, 1991, *Papers*, Ed. Dis-Voir,auteur

Gregory Curie, 1995, *Image and Mind: Film, Philosophy and Cognitive Science*, Cambridge University Press, cog *nu*

Grodal Torben Kragh, 1994, *Cognition, Emotion and Visual Fiction*, University of Copenhangen, Department of Film and Media Studies, cog

Grodal Torben, 1997, *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, Oxford: Oxford University Press, cog emo

Grodal Torben, 2000, „Art Film, the Transient Body, and the Permanent Soul”, *Aura 6*, 3 (2000):33-53, cog emo

Grodal Torben, 2002, „The Experience of Realism in Audiovisual Representation”, Northern Lights Film and Media Studies Yearbook 2002, *Realism and „Reality” in Film and Media*, ed. Anne Jerslev, Copenhagen: Museum Tusculanum Press, University of Copenhagen, vis cog

Grodal Torben, 2009, *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*, Oxford University Press, cog emo

Gueuens Jean-Pierre, 2000, *Film Production Theory*, Albany: State University of New York Press,

H

Harbord Janet, 2002, *Film Cultures*, London: Sage Publications,

Heath Stephen, 1981, *Questions of Cinema*, London: Macmillan, th, tx, na

Heath Stephen, 1975 a spring, “Film and System: Terms of Analysis”, part.I, *Screen*, vol. 16, no.1, pp.48-9, na

Heath Stephen, 1975 b summer, “Film and System: Terms of Analysis”, part II, *Screen*, vol. 16, no.2, pp.91-110, na

Heath Stephen, 1976 a spring, “*Touch of Evil*, the Long Version – A Note”, *Screen*, vol.17, no.1, pp.115-7

Heath Stephen, 1976 b, “Narrative Space”, *Screen* 17 (3) p.95-7, na

Hochberg Julian, 1978, The Perceptin of Motion Pictures, Carterette (ed.) *Handbook of Perception* vol.X ; N.Y. : Academic Press, cog vis

Hochberg Julian & Brooks Virginia, 1996, “Movies in the Mind’s Eye”, Bordwell, David & Carroll Noel (eds.), 1996, *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, Madison: University of Wisconsin Press, cog vis an th

Hochberg Julian (Mary A.Peterson, Barbara Gillam, H.A. Sedgwick, eds.), 2007, *In the Mind’s Eye. Julian Hochberg On the Perception of Pictures, Films, and the World*, Oxford University Press, cog vis

Hojbjerg Lennard & Schepelern Peter (eds.), 2003, *Film Style and Story: A Tribute to Torben Grodal*, Copenhagen: Museum Tusculanum Press, University Of Copenhagen, cog

J

Jenkins Henry, 1986, „The Amazing Push-Me/Pull-You : Cognitive Processing Narrational Play and the Comic Film”, in *Quarterly of Theory; Criticism and Practice*, cog

Jost Francois, 1983, „Narration(s): en deca et au-dela”, in *Communications* 38, „Enonciation et cinema”,

Jost François, 1984, « Le regard romanesque. Ocularisation et focalisation» in *Cadre, 2*, « Cinénarrable », Presses Universitaires de Paris-VIII,

Jost Francois, 1987, *L'oeil-caméra*, Presses Universitaires de Lyon, na
Jost Francois, 1992, *Un monde a notre image*, Paris : Meridiens Klincksieck, th
Juiller Laurent, 2002, *Cinema et cognition*, Paris : Harmattan, vis cog

K
Kermabon J. (ed), , Les théories du cinéma aujourd'hui, *Cinémaction* 47, th
Krakauer Siegfried, 1961, *The nature of film*, Oxford Univ Press, th
Krakauer Siegfried, 1997, *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, Princeton N.J.:Princeton University Press,
Kuleshov Lev, 1974, *Kuleshov on Film*, (eds.) Levaco Ronald, Berkeley and Los Angeles: University of California Press,

L
Laffay Albert, 1964, *Logique du cinéma*, Paris : Masson, th, an
Lagny Michèle Ropars Marie-Claire Sorlin Pierre, 1986, *Générique des années '30*, Presses Universitaires de Vincennes, an
De Lauretis T, 1984, *Alice Doesn't : Feminism, Semiotics, Cinema*, Bloomington, Ind. : Indiana University Press, sem fem
Lazar Ioan, 1987, *Teme si stiluri cinematografice*, Bucuresti : Editura Meridiane, sem ro
Lazar Ioan, 2005, *Stilistica filmului*, Bucuresti: Editura Felix Film, sem ro
Lazar Ioan, 2009, *Filmele etalon ale cinematografiei romanesti (1897-2008)*, Bucuresti: Editura Felix Film, hist ro
Leutrat Jean-Louis, 1990, *La prisonnière du désert*. Une tapisserie navajo, Paris : Adam Biro, an
Leutrat Jean-Louis Liandrat-Guigues Suzanne, 1990, *Les Cartes de l'Ouest*, Paris : Armand Colin, an
Lipkin Steven, N, 2002, Real Emotional Logic. Film and television docudrama as Persuasive Practice, Southern Illinois University Press,
Lotman Iouri, 1976, *Semiotics of Cinema*, trans. Mark E.Suino. Michigan Slavic Contributions 5 (Ann Arbor ; Department of Slavic Language and Literature. University of Michigan) (1977; Paris:editions Sociales), sém
Lyotard Jean-Francois, 1986, "Acinema" in *Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader*, ed. Rosen Philip, New York: Columbia University Press [1973, *Cinema, Theorie, Lectures*, Paris: ed Klincksiek; Revue d'esthetiaque, 2-3-4, 1973, pp.357-69], phil nu

M
MARIE Michel, 1974, « Muriel, un film sonore, un film musical, un film par", in *Muriel, histoire d'une recherche*, Paris, Galilée,

Masson Andre, 1994, *Le Récit au cinéma*, Paris: Cahiers du cinema – coll. Essais, nar
Mauduy Jacques Henriet Gérard, 1989, *Géographie du western*, Paris : Nathan, an, gn
Metz Christian, 1968, *Essais sur la signification au cinéma*. vol.1, Paris : Klincksieck (rééd. 1971 1976), sé
Metz Christian, 1968, *Essais sur la signification au cinéma*. vol.2, Paris : Klincksieck (rééd. 1976), sé
Metz Christian, 1971, *Langage et cinéma*, Paris : Larousse, sé
Metz Christian, 1974, "Modern Cinema and Narrativity", *Film Language: A Semiotics of the Cinema*, New York: Oxford University Press, se
Metz Christian, 1977, *Le Signifiant imaginaire*, Paris : UGE, coll 10/18, nar (trad. 1983, Mac Millan)

Metz Christian, 1977, *Essais sémiotiques*, Paris : Klincksieck, sé
Metz Christian, 1981, La grande syntagmatique du film narratif, in *Communications, 8 – L'analyse structurale du recit*, Seuil – coll. Points pp.126-130, nar
Metz Christian, 1987, « L'énonciation impersonnelle ou le site du film », *Vertigo* **1** - Le Cinéma au miroir. pp.13-34, én
Metz Christian, 1991, *L'Enonciation impersonnelle ou le site du film*, Paris : Méridiens Klincksieck, én
Mitry Jean, 1965, *Esthetique et psychologie du cinema*, Paris : Presses Universitaires de France, th clasic
Mitry Jean, 1997, *The Aestetics and Psychology of the Cinema*, (trad. Cristopher King), Bloomington: Indiana University Press
Morin Edgar, 1956, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris : Ed . de Minuit, th
Mulvey Laura, 1975, « Visual Pleasure and Narrative Cinema », *Screen*, vol. 16, 1::. 3 - automne 1975, th psy
Munsterberg Hugo, 1970 (1916), *The Film – A psychological Study: The Silent Photoplay in 1916*, New York: Dover Publications, th

N

Nasta Dominique, 1991, *Meaning in Film - Relevant structures in soundtrack and narrative*, Peter Lang: Berne,
Nasta Dominique & Huvelle Didier (eds.), 2004, *Le son en perspective : nouvelles recherches*, Peter Lang: Berne,
Ndalianis Angela, 2004, *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, The MIT Press: Cambridge, Massachusetts,
Nichols Bill (ed.), 1976, *Movies and Methods*, Berkeley and Los Angeles: University of California Press,
Noguez Dominique, 1979, *Eloge du cinéma expérimental*, Paris : Centre Georges Pompidou, nar
Noguez Dominique, 1985, *Une renaissance du cinéma. Le cinéma « underground » américain*, Paris : Klincksieck, th an peint

O

Odin Roger, 1979, „Rhétorique du film de famille", *Rhétoriques sémiotiques; Revue d'esthétique* **1-2** UGE 10/18 p.340-373, sém
Odin Roger, 1980, „L'entrée du spectateur dans la fiction", *Théorie du film*. Albatros, na sém
Odin Roger, 1983, „Pour une sémio-pragmatique du cinéma", *Iris* 1 p.6-81, sém
Odin Roger, 1983, „Mise en phase; déphasage et performativité dans Le Tempestaire de Jean Epstein", *Communications* **38** - Enonciation et cinéma - p.213-238 Seuil, an sém
Odin Roger, 1984, „Lecture documentarisante ; film documentaire", *Cinémas et réalités* CIEREC Université de Saint-Etienne p.263-280, sém
Odin Roger, 1985, „Un film-favola", *Carte Semiotiche* **1** settembre, sém
Odin Roger, 1988, „Semiotica e analisi testuale dei film", *Bianco e Nero* **11** p.7-30, an
Odin Roger, 1988, „Du spectateur fictionnalisant au nouveau spectateur. Approche sémio-pragmatique", *Iris*, 8; Narrateur; personnage; spectateur; tome II p.121-39, sém
Odin Roger, 1989, „La sémio-pragmatique du cinéma sans crise ni désillusion", *Hors-Cadre* **7** - Théories du cinéma et crise de la théorie p.77-92, sém
Odin Roger, 1991, *Cinéma et production du sens*, Paris : Armand Colin, th, an, sé
Odin Roger & Casetti F., 1985, „L'analisi del film oggi", *Carte Semiotiche* **1** settembre p.25-94, an
Odin Roger & Casetti F., 1988, „De la paléo à la néo-télévision", *Communications* **51** : Télévisions / Mutations, an

Odin Roger 1989, „A semio-pragmatic approach of the documentary”, in Willem de Greef & Willem Hesling (eds.) *Image Reality Spectator. Essays on Documentary Film and Television*. Acco: Leuven p.90-100, sém
Odin Roger, 1994, „Semio-pragmatique du cinema et de l’audiovisuel: Modes et institutions”, *Towards a Pragmatics of the Audio-Visual,* vol.1, et. Jurgen Muller, Munster : Nodus Publikationen, pp.33-46,
Odin Roger, 1994b, „Approche semio-pragmatique, approche historique”, *Kodikas/Code*, 17 1-4 pp.27-36,
Odin Roger, 2000, *De la fiction*, De Boeck Universite, , th pragm
Oudart Jean-Pierre, 1969, „La Suture”, *Cahiers du Cinema*, no.211 & 212, th an
Oudart Jean-Pierre, 1977, Cinema and Suture, *Screen 18* (winter 1977/1978), p.35-47

P
Palmer R. Barton, 1989, *The Cinematic Text*, New York : QMS Press, an, tx
Plantiga Carl, 1993 fall, „Affect; Cognition and the Power of Movies”, in *Post-Script. Essays in Film and the Humanities* vol.13 (1), cog
Plantiga Carl & Smith Greg M. (eds.), 1999, *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, cog emo
Plantiga Carl, 2002, „Cognitive Film Theory: An Insider s Appraisal”, in *Cinemas* 12, 2 (winter 2002) pp.15-37, vis cog
Plantiga Carl, 2009, „Trauma, Pleasure and Emotion in the Viewing of *Titanic*. A Cognitive Approach”, in Buckland Warren (ed.), 2009, *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*, Routledge – Francis & Taylor, pp. 237- , cog nu
Pribram E. Deirdre, 2004, “Spectatorship and Subjectivity”, in Stam Robert & Miller Toby, 2004, *A Companion to Film Theory*, Blackwell Publishing, pp.146-164,

R
Richter Hans, 1986, *The Struggle for the Film. Towards a socially responsible cinema*, New York : St Martin s Press,
Rohdin Mats, 2003, Vildsvinet i filmens trädgråd. Metaforbegreppet inom filmteorin [The wild boar in the garden of film: The concept of metaphor in film theory] Summary in English 318–329. Ph.D. diss., Stockholm:Edita Norstedts Tryckeri AB.
Rohdin Mats, 2009, « Multimodal metaphor in classical film theory from the 1920s to the 1950s” in Forceville Charles J. & Urios-Aparisi Eduardo (eds.), 2009, *Multimodal metaphor*, Berlin/New York:Mouton de Gruyter, p.403 sq
Rohmer Éric, 1977, *L'organisation de l'espace dans le* « *Faust*» *de F W Murnau*, coll. « 10/18 », Paris: UGE, th peint
Ropars Marie-Claire, 1972, « Narration and signification », in *Poétique* no 12, nar en
ROPARS Marie-Claire, 1976, « L'ouverture *d'Octobre* ou les conditions théoriques • ca révolution », in *Octobre*, *écriture et idéologie*, Paris, Albatros, th an
Runcan Miruna (ed.), , *Studii de teatru si film. Studii de film* vol.II, Cluj: Presa Universitară Clujeană,
Rushton Richard, 2009, **Colman** Felicity (ed.), 2009, *Film, Theory and Philosophy*. *The Key Thinkers*, McGill-Queens University Press, th

S
Sava Valerian, 1999, *Istoria critică a filmului românesc contemporan*, București : Editura Meridiane, ist
Schaeffer Jean-Marie, 1987, *L’image précaire : du dispositif photographique*, Paris : Seuil, th an
Schefer Jean-Louis, 1980, *L’Homme ordinaire au cinéma*, Cahiers du cinéma / Gallimard, th psy
Şerban, Alex Leo, , *De ce vedem filme*. Et in Arcadia, editura Polirom, es

Serceau Daniel, 1987, *Le désir de fictions*, Paris : éd. Dis-Voir, th an
Silverman Kaja, 1983, *The Subject of Semiotics*, New York : Oxford University Press,
Silverman Kaja, 1988, *The Acoustic Mirror*, Bloomington: Indiana University Press,
Simmons Lawrence, 2009, „Slavoj Zizek", in Colman Felicity (ed.), 2009, *Film, Theory and Philosophy*. *The Key Thinkers*, McGill-Queens University Press, th
Simon J. P. et Vernet M., 1983, Enonciation et cinéma, *Communications* 38 - Seuil, én
Simon Jean-Paul, 1979, *Le Filmique et le comique*, Paris : Albatros, th, an, gn
Simon Jean-Paul, 1983, Enonciation et narration, in *Communications 38*, Paris : Seuil, nar en
Simons Jan, , "Pragmatics, Deixis, and the Political Election-Campaign Film", *Towards a Pragmatics of the Audio-Visual*, vol. 1, 79
Small Edward S., 1980 Cinévideo and mental images, *Cinévideo and Psychology. Journal of the University Film Association* winter-spring **32** n1-2, cog
Smith Murray, 1993 fall, "Cognitive; Emotion and Cinematic Narrative", in *Post-Script. Essays in Film and the Humanities* vol.13 (1), cog
Smith Murray, 1995, *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*, Oxford: Oxford University Press, cog
Smith Murray, 2003, *Film Structure and the Emotion System*, Cambridge University Press, vis cog emo
Sobchack Vivian, 1982, "Toward Inhabited Space: The Semiotic Structure of Camera Movement in the Cinema*"*, *Semiotica* 41, ¼, (1982), p.318 sq
Sobchack Vivian, 1992, *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*, Princeton NJ: Princeton University Press,
Sobchack Vivian, 2004, *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image culture*, University of California Press, nu
Sorlin Pierre, 1977, *Sociologie du cinéma*, Paris : Aubier, soc
Spoto Donald, 1976, *The Art of Alfred Hitchcock*, New York: Doubleday,
Stam Robert & Miller Toby, 2004, *A Companion to Film Theory*, Blackwell Publishing,

T
Tan Ed S., 1996, *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotional Machine*, Hillsdale: N.J. Lawrence Erlbaum, cog
Thompson K., 1981, *Eisenstein's Ivan the Terrible: A Neoformalist Analysis*, Princeton University Press, an form
Thompson K., 1988, *Breaking the Glass Armour. Neoformalist Film Analysis*, Princeton University Press, an form
Truffaut Francois, 1975, *Le Cinema selon Hitchcock*, Paris : Robert Laffont (reed. 1966), th

V
Vanoye Francis, 1989, *Récit écrit - récit filmique*, Paris : Nathan, th, an
Vanoye Francis, 1991, *Scénarios modèles - modèles de scénarios*, Paris : Nathan, th, an, sc
Vanoye Francis, 1992, *Précis d'analyse filmique*, Paris : Nathan, th, an
Vanoye Francis, 2005, *Récit écrit, récit filmique*, Paris : Nathan, 1989, Armand Colin Cinema, nar
Vernet Marc, 1983, « Le regard à la caméra », *Iris*, n° 2, an psy
Vernet Marc, 1985, « Figures de l''absence 2: la voix off », *Iris*, n° 5, psy an
Vernet Marc, 1986, « Le personnage de film », *Iris*, n 7, psy an
Vernet Marc, 1988, *Figures de l'absence*, Paris : Cahiers du cinema,
Marc Vernet, "The Look at the Camera," *Cinema Journal* 18, no. 2 (winter 1989): 52.
Veron Eliseo, 1983, Il est là, il me voit, il me parle, *Communications* **38** - Seuil, én
Veron Eliseo, 1986, Les spectacles scientifiques télévisés. Figures de la production et de la réception, *Documentation française*, én soc
Veron Eliseo, 1987, *La sémiosis sociale*, PUV, én soc

Vighi Fabio, 2009, *Sexual Difference in European Cinema*, Palgrave Macmillan, fell *nu*

W

Winston Wheeler Dixon & Foster Gwendolin Audrey, 2008, *A Short Film History*, New Brunswick: Rutgers University Press, hist

Worth Sol, 1968, „Cognitive Aspects of Sequence in Visual Communication”, *Audio-Visual Communication Review* **16** - 2, cog vis

Worth Sol, 1969, „The Development of Semiotics of Film”, *Semiotica*, Mouton, vol.I, no.3 sem vis

Worth Sol & Adair J., 1972, *Through Navajo Eyes: An Exploration in Film Communication and Anthropology*, Bloomington: Indiana University Press, an BN 8-r-76402

Z

Zimmerman Patricia R., 1988, „Professional Result with Amateur Ease: The Formation of Amateur Filmmaking Aesthetics”, in *Film History* vol.2 p.267-281, an amateur

Zizek Slavoj, 1992, „In His Bold Gaze My Ruin Is Writ large”, *Everything you always wanted to know about Lacan (But were Afraid to ask Hitchcock)*, (ed.) Slavoj Zizek, New York: Verso, 210-72

Zizek Slavoj, 1992b, *Looking Awry An Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture*, October Books,

Zizek Slavoj, 1999, „The Hitchcockian Blot”, in *Alfred Hitchcock: Centenary Essays*, (ed.) Richard Allen & S. Ishii-Gozales, London: British Film Institute

Zizek Slavoj, 2001, *The Fright of Real Tears: Kriysztof Kieslowski Between Theory and Post-Theory*, London: British Film Insitute,

Legende:
nu : *http://library.nu/*
http://aaaaarg.org/
http://gen.lib.rus.ec/

Cognitiv

___________,1996, A quoi sert le cerveau, *Science et vie* hors série 195:juin 1996, cog

___________,1996, Voir dans le cerveau, *Recherche* juill-aout 1996, cog

A

Anderson John R., 1995, *Cognitive Psychology and its implications*, New York: W.H.Freeman and Company, cog psi

Apter, M. J., 1982, *The Experience of Motivation: The Theory of Psychological Reversals*, London: Academic Press, grod cog psi

Argyle Michael, 1988, *Bodily Communication*, 2nd ed., London: Methuen

Arnheim Rudolf, 1974, *Art and visual perception*, Berkeley: University of California Press, vis cog th

B

Baars Bernard J., 1988, *A Cognitive Theory of Consciousness*, Cambridge : Cambridge University Press, cog psi BN 8-r-99774

Bechtel William & Abrahamsen Adèle, 1993, *Le connexionisme et l'esprit. Introduction au traitement parallèle par réseaux* (trad. De l'anglais par Joëlle Proust), Paris : Ed. la Découverte, Série sciences cognitives, cog

Benveniste Emile, 1966, *Problemes de linguistique generale*, vol.1, Paris : Gallimard,

Benveniste Emile, 1974, *Problemes de linguistique generale*, vol.2, Paris : Gallimard,

Biederman I., 1987, Recognition by Components : A theory of human image understanding, *Psychological Review* 94 - 115-147, cog vis

Biederman I., 1990, Higher-Level Vision, in An Invitation to Cognitive Science vol.I, cog vis

Birdwhistell R.L., 1955, Background to kinesics, *Rev. Gen. Semantics* **13**: 10-8, cog gest

Boltz Marilyn G., 2001, "Musical Soundtracks as a Schematic Influence on the Cognitive Processing of Filmed Events," Haverford College in *Music Perception*, Summer 2001.

http://scienceblogs.com/cognitivedaily/2005/01/music_and_memory.php

Bower G.H. and Morrow D.G., 1990, *Mental Models in Narrative Comprehension*, *Science*, 247:44-8, cog nar

Boyd Brian, 2009, On the Origin of Stories: Evolution, Cognition, and Fiction, Cambridge: Massachusets, cog

Brondbent D.E., 1958, *Perception and Communication*, New York: Pergamon, vis cog

Brossard Alain, 1992, *La Psychologie du regard: De la perception visuelle aux regards*, Lausanne: Switzerland: Delachaux et Niestle, vis cog

Burgoon J.K., Buller D.B. and Woodall W.G., 1989, *Nonverbal Communication : The Unspoken Dialogue*, New York : Harper and Row, vis cog

C

Churchland P.S., 1986, *Neurophilosphy: Toward a Unified Theory of Mind-Brain,*

Churchland, P. M., 1988 (first publ. 1984), *Matter and Consciousness*, Cambridge, Mass.: MIT Press

Cohen Ted, 1997, Metaphor, feeling, and narrative. *Philosophy and Literature* 21 (2):223–244.

Colombetti Giovanna, 2010, "Enaction, Sense-Making, and Emotion", in Stewart John, Gapenne Olivier, and Di Paolo Ezequiel A., 2010, *Enaction. Toward a New Paradigm for Cognitive Science*, MIT Press: Cambridge, Massachussets, cog

Cooper & Shepard, 1973,,,cog vis

Coulson Seana, 2000, *Semantic Leaps : Frame-Shifting and Conceptual Blending in Meaning Construction*, Cambridge and New York : Cambridge University Press, cog ling

Coulson Seana & Oakley Todd, 2000, Blending basics, in *Cognitive linguistics* 11-3/4 pp.175-196, cog ling

Crick Francis, 1994, *The Astonishing Hypothesis: The Scientific Search for the Soul*, London: Simon and Schuster, vis cog

D

Damasio A.R. & Damasio H, 1993, "Brain and Language", in *Mind and Brain : Readings from Scientific American*, New york: W.H. Freeman, 54-65, vis cog

Damasio A. R., 1994, *Descartes' Error: Emotion, Reason, and the Human Brain*, New York: Grosset / Putnam, vis cog

Damasio Antonio, 1995, *L'Erreur de Descartes ; la raison des émotions*, Paris : Odile Jacob, cog

Damasio Antonio, 1999, *The Feeling of What Happens : Body and Emotion in the Making of Consciousness*, New York : Harcourt Brace

Damasio Antonio, 2010, *Self comes to Mind. Constructing the Conscious Mind*, Pantheon Books, cog

Dember,W. N., and Warm, J. S. (1979), *Psychology of Perception* (wd edn., New York: Holt, Rinehard and Winston, cog

Dennett, D. C., 1990, 'Quining Qualia', in Lycan (1990), 519-47

Di Paolo , E. A., 2005, “Autopoiesis, adaptivity, teleology, agency”, *Phenomenology and the Cognitive Sciences* 4 : 429 – 452 .

Di Paolo Ezequiel A., Marieke Rohde, and Hanne De Jaegher, 2010, “Horizons for the Enactive Mind: Values, Social Interaction, and Play”, in Stewart (2010)

Dretske, F., 1988, *Explaining Behavior: Reasons in a World of Causes*, Cambridge, Mass.: MIT Press, vis cog grod

Dupuy Jean-Pierre, 1996, *Aux origines des sciences cognitives*, Paris : La Découverte, cog

E

Ekman P & Friesen W.V., 1969, “The Repertoire of Nonverbal Behaviour: Categories, Origins, Usage and Coding”, *Semiotica*, I, 1, cog

Ekman P (ed.), 1973, *Darwin and Facial Expression*, New York: Academic Press, vi cog grod

Ekman P & Friesen W.V., 1975, *Umasking the Face: A Guide to Recongizing Emotions from Facial Clues*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, vis cog grod

Eitzen D., 1994, “Attending to the Fiction: A Cognitive Account of Cinematic Illusion”, *Post Script*, 13/1:43-66, cog

Ellis, A. W., and Young, A. M., 1988, *Human Cognitive Neuropsychology*, Hove: Lawrence Earlbaum Associates, cog face recognition

Engel Andreas K., 2010, „Directive Minds: How Dynamics Shapes Cognition” in Stewart John, Gapenne Olivier, and Di Paolo Ezequiel A., 2010, *Enaction. Toward a New Paradigm for Cognitive Science*, MIT Press: Cambridge, Massachussets, p.219 sq, cog

Enns T. James & Austen Erin, 2007, Mental Schemata and the Limits of Perception, in Hochberg Julian (Mary A.Peterson, Barbara Gillam, H.A. Sedgwick, eds.), 2007, *In the Mind’s Eye. Julian Hochberg On the Perception of Pictures, Films, and the World*, Oxford University Press, cog vis

Entzenberg Claes, 1998 Metaphor as a Mode of Interpretation: An Essay on Interactional and Contextual Sense-Making Processes, Metaphorology, and Verbal Arts. Ph.D. diss., Uppsala University.

Eysenck M.W. & Keane M.T., 1990, *Cognitive Psychology*, Hove: Lawrence Erlbaum Associates, cog emo grod

F

Fauconnier (Gilles), 1984 *Espaces mentaux*, Ed. du Minuit, prgm* sem* cog*

- 1988 "Quantification, Roles, and Domains" in Eco Umberto & Santambrogio Marco & Violi Patrizia (eds.) *Meaning and Mental Representations* Indiana University Press : Bloomington Indiana prgm* cog* sem* DUB spre e / 600 / e 19

Fauconnier Gilles, 1985, *Mental Spaces: Aspects of Meaning Construction in Natural Language*, Cambridge, Mass.: MIT Press, and London: Bradford, cog

Fauconnier Gilles & Eve Sweetser (eds.), 1996, *Spaces, Worlds, and Grammar*, Chicago: Chicago university Press, cog

Fauconnier Gilles, 1997, *Mappings in Thought and Language*, Cambridge: Cambridge University Press, cog

Fauconnier Gilles & Mark Turner, 1998, Conceptual Integration Networks, *Cognitive Science* 22:1, 133-187, cog

Fauconnier Gilles & Mark Turner, 2002, *The Way we Think: Conceptual Blending and the Mind’s Hidden Complexities*, New York: Basic Books, cog

Fauconnier Gilles & Mark Turner, www., *http://markturner.org/blending.html* , *http://www.cogsci.ucsd.edu/~faucon/books.html*

Fayol Michel, 1985, *Le récit et sa construction. Une approche de psychologie cognitive*, Delachaux & Niestlé, cog nar

Felderman Robert S. & Rime Bernard, 1991, *Fundamentals in Nonverbal Behaviour*, Cambridge : Cambridge University Press,
Festinger, L., 1957, *A Theory of Cognitive Dissonance*., Stanford, CA: Stanford University Press,
Fodor Jerry, 1983, *The Modularity of Mind*, Cambridge, Mass. : MIT Press, cog
Frijda N.H., 1986, *The Emotions*, Cambridge: Cambridge University Press, cog emo

G
Gamascia Jean-Gabriel, 1996, *Les sciences cognitives*,Paris : Dominus Flammarion, cog
Gapenne Olivier, 2010, „Kinesthesia and the Construction of Perceptual Objects”, in Stewart John, Gapenne Olivier, and Di Paolo Ezequiel A., 2010, *Enaction. Toward a New Paradigm for Cognitive Science*, MIT Press: Cambridge, Massachussets, cog
Garsoffky, B., Huff, M., & Schwan, S., 2007, Changing viewpoints during dynamic events, *Perception*, 36 (3), 366-374 DOI: 10.1068/p5645 (*http://scienceblogs.com/cognitivedaily/2009/07/cuts_in_movies_and_their_impac_1.php*)
Geeraerts Dirk & Hubert Cuyckens (eds.), 2007, *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*, Oxford University Press, cog sem
Gibbs Raymond W., Jr., 1994, *The Poetics of Mind: Figurative Thought, Language, and Understanding*., Cambridge: Cambridge University Press.
Gibson J.J., 1951 What is a Form?, *Psychological Review* **58** : 403-12, cog ecological
Gibson J.J., 1960 Pictures, Perspective and Perception, *Daedalus* **89** : 216-27, cog ecological
Gibson J.J., 1966, *The Senses considered as Perceptual Systems*, Boston, cog ecological
Gibson J.J., 1971, The Information Available in Pictures, *Leonardo* **4** : 27-35, cog ecological
Gibson J.J., 1979, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Boston : Houghton Mifflin, cog ecological
Gibson J.J., 1986, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Hillsdale: NJ: Lawrence Erlbaum Associates, vis cog
Gillam Barbara, 2007, Hochberg. A Perceptual Psychologist, in Hochberg Julian (Mary A.Peterson, Barbara Gillam, H.A. Sedgwick, eds.), 2007, *In the Mind's Eye. Julian Hochberg On the Perception of Pictures, Films, and the World*, Oxford University Press, cog vis
Givon Talmy, 2005, *Context as Other Minds. The Pragmatics of Sociality, Cognition and Communication*, John Benjamins Publishing
Grady Joseph, 2000, Cognitive mechanisms of conceptual integration, *Cognitive Linguistics* 11, p.335-345, cog ling
Grady Joseph E., 2007, Metaphor, in Geeraerts Dirk & Hubert Cuyckens (eds.), 2007, *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*, Oxford University Press, pp.188-213
Gregory Curie, 1995, Image and Mind: Film, Philosophy and Cognitive Science, Cambridge University Press, cog *nu*
Gregory R.L., 1990, *Eye and the Brain: The Psychology of Seeing*, (4th ed) Princeton: Princeton University Press, vis cog
Gregory R.L., 1970, *The Intelligent Eye*, London: Weidenfeld and Nicolson, vis cog
Gross, R. D., 1987, *Psychology: The Science of Mind and Behaviour*, London: Arnold,

H
Hampe Beate (ed.), 2005, *From Perception to Meaning: Image Schemas in Cognitive Linguistics*. Cognitive Linguistics Research 29, Berlin: Mouton de Gruyter vis cog
Harth Erich, 2004, "Art and Reductionism", *Journal of Consciousness Studies* 11, nn.3-4 (march/april 2004), p.111-6, vis cog
Hayhoe Mary M., 2007, Integration of Visual Across Saccades, in Hochberg Julian (Mary A.Peterson, Barbara Gillam, H.A. Sedgwick, eds.), 2007, *In the Mind's Eye. Julian Hochberg On the Perception of Pictures, Films, and the World*, Oxford University Press, cog vis

Hjelmslev Louis, 1966, *Le langage,* Paris: Editions de minuit,
Hjelmslev Louis, 1971, *Essais linguistiques,* Paris: Editions de minuit,
Hobson, J. A., 1988, *The Dreaming Brain*, New York: Basic Books,
Hochberg Julian, 1962, "The Psychophysics of Pictorial Perception", *Audio-Visual Communication Review* **10** : 22-54, cog vis cine
Hochberg Julian, 1972, "The Representation of Things and People", in *Art Perception and Reality* ; Baltimore : The John Hopkins University Press, cog vis
Hochberg Julian, 1978, „The Perception of Motion Pictures", Carterette (ed.) *Handbook of Perception* vol.X ; N.Y. : Academic Press, cog vis cine
Hochberg Julian (Mary A.Peterson, Barbara Gillam, H.A. Sedgwick, eds.), 2007, *In the Mind's Eye. Julian Hochberg On the Perception of Pictures, Films, and the World,* Oxford University Press, cog vis
Hofstadter Douglas, 1979, *Godel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid*, New York: Basic Books, cog, ia
Hofstadter Douglas, 1995, *Fluid Concepts & Creative Analogies. Computer Models of the Fundamentals Mechanisms of Thought*, New York: Basic Books, cog, ia
Hofstadter Douglas, Chalmers David & French Robert, 1995, "High-level Perception, Representation, and Analogy: A Critique of ArtifIcial-intelligence Methodology" in , *Fluid Concepts & Creative Analogies. Computer Models of the Fundamentals Mechanisms of Thought*, New York: Basic Books, cog, ia
Hofstadter Douglas & Daniel Dennett, 2001, *The Mind's I: Fantasies and Reflections on Self & Soul*, New York: Basic Books, cog, ia
Humphreys G.W. and Bruce V., 1989, *Visual Cognition: Computational, Experiemental and Neuropsychological Perspectives*, Hove: Lawrence Erlbaum associates, cog vis
Hutchins Edwin, 2005, "Material anchors for conceptual blends", in *Journal of Pragmatics* 37 (2005) p1555–1577, cog vis
Hutchins Edwin, 2010, "Enaction, Imagination and Insight", in Stewart John, Gapenne Olivier, and Di Paolo Ezequiel A., 2010, *Enaction. Toward a New Paradigm for Cognitive Science*, MIT Press: Cambridge, Massachussets, pp.425, cog

I

Indurkhya Bipin, 1992, *Metaphor and Cognition: An Interactionist Approach*., Dordrecht: Kluwer., cog
Intraub Helene, 2007, Scene perception. The World through a Window, in in Hochberg Julian (Mary A.Peterson, Barbara Gillam, H.A. Sedgwick, eds.), 2007, *In the Mind's Eye. Julian Hochberg On the Perception of Pictures, Films, and the World*, Oxford University Press, cog vis
Izard C.E., 1991, *The Psychology of Emotions*, New York: Plenum Press, cog vis

J

Jackendoff Ray, 1983, *Semantics and Cognition*, Cambridge, Mass.: MIT Press, vis cog
Jackendoff Ray, 1987, *Consciousness and the Computational Mind*, Cambridge, Mass.: MIT Press, vis cog grod
Johnson Mark, 1987, *The Body in the Mind: The Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason*, Chicago: Chicago Univertisy Press, vis cog
Johnson, Michael G., and Robert C. Malgady, 1980, Toward a perceptual theory of metaphoric comprehension. In *Cognition and Figurative Language*, Richard P. Honeck, and Robert R. Hoffman (eds.), 259–282. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum., vis cog
Johnson-Laird P., 1988, *The Computer and the Mind: An Introduction to Cognitive Science*, Glasgow : Fontana Press, vis cog grod

K

Kanizsa Gaetano, 1998, *La grammaire du voir. Essai sur la perception*, Paris : Diderot Editeur, vis cog

Kittay Eva Feder, 1989 *Metaphor: Its Cognitive Force and Linguistic Structure*., Oxford:Clarendon Press.

Kleber (Georges) 1990 *La Sémantique du protoype. Catégorie et sens lexical* Paris : P.U.F. sem* cog* DUB

(Protypen Semanik, Narr Studienbucher)

Kolb B. and Whishaw I.O., 1990, *Fundamentals of Human Neuropsychology*, New York : W.H. Freeman, vis cog

Kosslyn S.M., 1980, *Image and Mind*, Cambridge, Mass.: Harvard University Press, cog vis

Kosslyn S.M., 1983, *Ghosts in the Mind's Machine*, New York: Norton, cog vis

Kosslyn S.M., 1994, *Image and Brain: The Resolution of the Imagery Debate*, Cambridge, Mass.: MIT Press, cog vis

Krout M.H., 1935, Autistic Gestures. An Experimental Study in Symbolic Movement, *Psychological Monographs* **46** : 4, cog gest clinic

L

Lakoff George and Mark Johnson, 1980, *Metaphors We Live By*, Chicago: Chicago University Press vis cog

Lakoff (George) & Johnson, 1985 *Les métaphores dans la vie quotidienne*, ed. de Minuit, (BN 8-R-84670 14) cog*

Lakoff George, 1987, *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal about the Mind*, Chicago: Chicago University Press vis cog *nu*

Lakoff George & Mark Turner, 1989, *More than Cool Reason: A Field Guide to Poetic Metaphor*, Chicago: Chicago University Press, cog

Lakoff George & Mark Johnson, 1999, *Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought*, New York: Basic Books, cog

Lakoff George & Rafael E.Nunez, 2000, *Where Mathematics Comes From: How the Embodied Mind Brings Mathematics into Being*, New York: basic Books, cog

Langacker (Ronald W.), 1985 <<Observations and Speculations on Subjectivity>> pp.109- dans Haiman (John) (eds.) *Iconicity in Syntax*, John Benjamin's cog* BN 8-X-31520 (6

Langacker Ronald W., 1987, *Foundations of Cognitive Grammar*, Volume 1, *Theoretical Prerequisites*, Stanford, California: Stanford University Press BN 8-X-32807 cog*

- 1988 a) <<An Overview of Cognitive Grammar>>, in Rudzka-Ostyn, Brygida, (ed.), *Topics in Cognitive Linguistics*. Curent Isues in Linguistic Theory, 50, John Benjamin's Publishing Company. Amsterdam-Philadelphia p.3-48 BN 8-X-28654 (50 cog*
- 1988 b) <<A View of Linguistic Semantics>>, in Rudzka-Ostyn, Brygida, (ed*.), Topics in Cognitive Linguistics*. Curent Isues in Linguistic Theory, 50, John Benjamin's Publishing Company. Amsterdam-Philadelphia p.49-89 cog*
- 1988 c) <<The Nature of Grammatical Valence>>, in Rudzka-Ostyn, Brygida, (ed.), *Topics in Cognitive Linguistics*. Curent Isues in Linguistic Theory, 50, John Benjamin's Publishing Company. Amsterdam-Philadelphia p.91-120 cog*
- 1988 d) <<A Usage-Based Model>>, in Rudzka-Ostyn, Brygida, (ed.), *Topics in Cognitive Linguistics*. Curent Isues in Linguistic Theory, 50, John Benjamin's Publishing Company. Amsterdam-Philadelphia p.120-160 cog*
- 1990 *Concept, Image, and Symbol*, Berlin, New York : Mouton de Gruyter cog* vis* sem* BN 8-X-34116 1
- 1991 <<Noms et verbes>>, Paris : Communications 53,

Langacker Ronald W., 1991, *Foundations of Cognitive Grammar*, Volume 2, *Descriptive Application*, Stanford, California: Stanford University Press

Langacker Ronald W., 1990, *Concept; Image; Symbol: The Cognitive Basis of Grammar,* Stanford, (Berlin: Mouton de Gruyter, 1991) cog ling BN 8-x-34116

Langacker Ronald W., 2008, *Cognitive Grammar. A Basic Introduction*, Oxford University Press, cog ling

Langacker Ronald W., 2009, Investigations in Cognitive Grammar, Berlin / New York: Mouton de Gruyter

Lewandowska-Tomaszczik Barbara, 2007, Polysemy, Prototypes, and Radial Categories, in Geeraerts Dirk & Hubert Cuyckens (eds.), 2007, *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*, Oxford University Press, cog sem

Lycan, W. G. (ed.), 1990, *Mind and Cognition: A Reader*, Cambridge, Mass.: Basil Blackwell, vis cog grod

M

Mack Arien, 2007, Hochberg and Inattentional Blindness, in Hochberg Julian (Mary A.Peterson, Barbara Gillam, H.A. Sedgwick, eds.), 2007, *In the Mind's Eye. Julian Hochberg On the Perception of Pictures, Films, and the World*, Oxford University Press, cog vis

Mace John H. (ed.), 2010, *The Act of Remembering. Toward an Understanding of How We recall the Past*, Wiley-Blackwell, cog

Malmo R.B., 1975, *On Emotions, Needs and Our Archaic Brain*, New York: Holt, Rinehart and Winston, vis cog emo

Mandler J.M., 1984, *Stories, Scripts and Scenes: Aspects of Schemata Theory*, Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, psi cog

Marr David, 2010, *Vision: A Computational Investigation into the Human Representation and Processing of Visual Information*, (1982), San Francisco: W.H. Freeman, vis cog

Messaris P, 1994, *Visual Literacy: Image, Mind and Reality*, Boulder, Colorado: Westview Press, cog vis

Miclea Mircea, 2003, *Psihologie cognitiva. Modele teoretico-experimentale*, Bucuresti : Polirom, cog psi

Minsky Marvin., 1988 (1985), *The Society of Mind*, New York: Simon and Schuster, vis cog

Mobbs, D., Weiskopf, N., Lau, H.C., Featherstone, E., Dolan, R.J., & Frith, C.D., 2006, The Kuleshov Effect: The influence of contextual framing on emotional attributions. *SCAN*, *1*, 95-106 *http://scienceblogs.com/cognitivedaily/2007/03/when_a_neutral_face_isnt_neutr.php*

Morris Desmond & Collet Peter & Marsh Peter & O'Shanghenessy Marie, 1979, *Gestures. Their Origins ans Distributions*, London, pp.122-39, cog gest

Movshon A., 1990, *Visual Processsing of Moving Images*, in H.Barlow, C. Blakemore, and M.Weston-Smith (eds.), *Images and Understanding*, Cambridge: Cambridge University Press, cog vis

Murray H.A., 1943, *Thematic Apperception Text*, Boston, cog

N

Naccache Lionel, 2006, *Le Nouvel Inconscient. Freud, Christophe Colomb des Neurosciences*, Paris : Odile Jacob, cog psy

Neisser Ulric, 1972, "The Processes of Vision", in *Perception: Mechanisms and Models*, ed. Richard Held and Whitman Richards, San Francisco: W.H.Freeman, vis

Noe Alva & Thomson Evan (eds.), 2002, *Vision and Mind. Selected Readings in the Philosophy of Perception*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, cog vis

Noth Winfried, 1994, "Semiotic Foundations of the Cognitive Paradigm", Semiosis, 19,1, pp. 5-16,

O

Ortony, A., Clore, G. L., and Collins, A., 1990 (first publ. 1988), *The Cognitive Structure of Emotions*, Cambridge: Cambridge University Press, cog emo grod

P

Paivio A., 1966, *Mental Representations*, Oxford: Oxford University Press, vis cog

Panksepp , J., 1998, *Affective neuroscience*, Oxford : Oxford University Press

Paradisi B., 1962, "Rito e ritorica in un gesto della mano", *Studi in onore di A.C.Jemolo*, Milan, cog gest,

Perret D, Harries M, Mistlin A.J. and Chitty A.J., 1990, "Three Stages in the Classification of Body Movements by Visual Neurons", in H.Barlow, C. Blakemore and M. Weston-Smith (eds.), *Images and Understanding*, Cambridge: Cambridge University Press, vis cog

Peterson Mary. A, 2007, The Piecemeal, Constructive, and Schematic Nature of Perception, in Hochberg Julian (Mary A.Peterson, Barbara Gillam, H.A. Sedgwick, eds.), 2007, *In the Mind's Eye. Julian Hochberg On the Perception of Pictures, Films, and the World*, Oxford University Press, cog vis

Petric, V. (ed.), 1981, *Film and Dreams: An Approach to Bergman*, South Salem, NY: Redgrave, vis cog

Pinker Steven, 1997, *How the Mind Works*, New York: W.W.Norton & Co, vis cog

Plantiga C, 1994, "Affect, Cognition, and the Power of movies", *Post Script*, 13/1:10-29, vis gog

Port Robert F. & Gelder Timothy van, 1995, *Mind as Motion: Explorations in the Dynamics of Cognition*, Cambridge Mass.: MIT Press, cog

Pribram K, 1982, "Brain Mechanism in Music", in Clynes M (ed.) *Music, Mind and Brain,: the Neuropsychology of Music*, New york: Plenum Press, p.21-35, cog audio

R

Reisberg Daniel, 2007, „How Big is a Stimulus?", in Hochberg Julian (Mary A.Peterson, Barbara Gillam, H.A. Sedgwick, eds.), 2007, *In the Mind's Eye. Julian Hochberg On the Perception of Pictures, Films, and the World*, Oxford University Press, cog vis

Rice Heather J., 2010, „Seeing Where We're At. A Review of Visual Perspective and Memory Retrieval", in Mace John H. (ed.), 2010, *The Act of Remembering. Toward an Understanding of How We recall the Past*, Wiley-Blackwell, cog

Richard J.F., 1990, *Les activites mentales: comprendre, raisonner, trouver des solutions*, Paris : Armand Colin, cog categ

Rock Irvin, 1974, „The Perception of Disoriented Figures", *Scientific American* (230), 1 (july 1974) :78-85,

Rohrer Tim, 2007, Embodiment and Experientialism, in Geeraerts Dirk & Hubert Cuyckens (eds.), 2007, *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*, Oxford University Press, pp.25-47, cog sem

Rosch E, 1973, „Natural Categories", in *Cognitive Psychology*, 7, cog categ

Rosch E, 1976, „Basic Objects in Natural Categories", in *Gognitive Psychology*, 3, cog categ

Rosch E, 1980, „Classification of real world objects: origin and represenation in cognition", in *Thinking, Reading in Cognitive Science*, P.N. Johnson-Laird, ed. D.C. Wason: Cambridge University Press, cog categ

Rosenfeld Israel, 1996, *Une anatomie de la conscience ; l'étrange ; le familier ; l'oublié*,Paris : Flammarion, cog

Rumelhart, D.E., Smolensky, McClelland J.L. & Hinton G.E., 1986, Schemata and Sequential Thought Processes in PDP Models in McClelland J.L. & Rumelhart D.E. & PDP Research Group, 1986, *Parallel Distributed Processing : Explorations in the Microstructure of Cognition*, vol. I & II, Cambridge MA. MIT Press,

Ryle Gilbert, 1949, *The Concept of Mind*, London: Hutchinson, cog

S

Schachter, S., 1971, *Emotion, Obesity and Crime*, New York: Academic Press,

Schank, R. C. (1990), *Tell Me a Story: A New Look at Real and Artificial Memory*, New York: Scribner,

Shank & Abelson, 1977, *Scripts Plans Goals and Understanding*, ,cog nar ts gram mem

Shank (Roger C) & Abelson (Robert P), 1977, *Scripts, Plans, Goals and Understanding.* An Inquiry into Human Knowledge Structures, Lawrence Erlbaum Associates, Publ. : Hillsdale, New Jersey cog* psy* DUB psy f / 350 / s 229

Shanon Benny, 2010, "Toward a Phenomenological Psychology of the Conscious", in Stewart John, Gapenne Olivier, and Di Paolo Ezequiel A., 2010, *Enaction. Toward a New Paradigm for Cognitive Science*, MIT Press: Cambridge, Massachussets, pp.387-415, cog

Sheets-Johnstone Maxine, 2010, "Thinking in Movement: Further Analyses and Validations", in Stewart John, Gapenne Olivier, and Di Paolo Ezequiel A., 2010, *Enaction. Toward a New Paradigm for Cognitive Science*, MIT Press: Cambridge, Massachussets, cog

Simons J. Daniel & Chabris Christopher, 2009, *The Invisible Gorilla: and other ways our intuitions deceive us*, New York: Crown Publishers, (1999), *http://www.theinvisiblegorilla.com/gorilla_experiment.html* *http://www.theinvisiblegorilla.com/videos.html*

Small Edward S., 1980, "Cinevideo and mental images", *Cinevideo and Psychology. Journal of the University Film Association* winter-spring **32** n1-2, cog cine m-i

Smith E, 1990, "Categorisation", in *Invitation to Cognitive Science*, vol.3, cog categ

Solomon Robert, 1980, " Emotion and Choice" in *Explaining Emotions*, ed. Amelie Rorty, University of California Press, emo cog

Sousa Ronald de, 1987, *The Rationality of the Emotions*, MIT Press, p.182, emo cog

Sperber Dan & Wilson Deirdre, 1986, *Relevance: Communication and Cognition*, Oxford: Basil Blackwell, cog

Steen Gerard, 1994, *Understanding Metaphor in Literature: An Empirical Approach*., London/New York: Longman.,

Stern Daniel N.,1998 (1985), *The Interpersonal World of the Infant. A View from Psychoanalysis and Developmental Psychology*, London: Karnak Books

Stewart John, Gapenne Olivier, and Di Paolo Ezequiel A., 2010, *Enaction. Toward a New Paradigm for Cognitive Science*, MIT Press: Cambridge, Massachussets, cog

Sweetser Eve, 1990, *Etymology to Pragmatism: Metaphorical and Cultural Aspects of Semantic Structure*, Cambridge: Cambridge University Press

Sweetser Eve, 2000, "Blended spaces and performativity", *Cognitive linguistics* 11, 305-333, ling cog

T

Tan Siu-Lan, Spackman Matthew P., Bezdek Matthew A., 2007, „Viewers' Interpretations of Film Characters' Emotions: Effects of Presenting Film Music Before or After a Character is Shown" in *Music Perception, 25* (2), 135-152 DOI: *10.1525/mp.2007.25.2.135*

http://scienceblogs.com/cognitivedaily/2008/09/even_music_played_before_or_af.php

Tanenhaus & Carlson & Seidelberg, 1985,,,cog

Thompson , E., 2007, *Mind in life: Biology, phenomenology, and the sciences of mind*, Cambridge, MA : Harvard University Press, cog emo

Tuggy David, 2007, Schematicity, in Geeraerts Dirk & Hubert Cuyckens (eds.), 2007, *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*, Oxford University Press, pp.82-116

Turner Mark, 1991, *Reading Minds: The study of English in the Age of Cognitive Science*, Princeton, NJ: Princeton University Press, cog

V

Varela , F. J. , Thompson , E. , and Rosch , E., 1991, *The embodied mind: Cognitive science and human experience*, Cambridge, MA : MIT Press, cog emo

Verhagen Arie, 2007, Construal and Perspectivization, in Geeraerts Dirk & Hubert Cuyckens (eds.), 2007, *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*, Oxford University Press, pp.48-81, cog sem

Vuilleumier Patrik & Schwartz Sophie, 2001, „Emotional facial expressions capture attention", *NEUROLOGY* 2001;56:153–158

Van Dijk T.A., 1980, *Macrostructures: An Interdisciplinary Study of Global Structure in Discourse, Interaction and Cognition*, Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, cog nar

Van Dijk T.A. and Kintsch W., 1983, *Strategies of Discourse Comprehension*, New York: Academic Press, cog nar

W

Weisstein N & Wong E., 1987, "Figure-Ground Organization Affects the Early Visual Processing of Information", in M.A. Arbib and A.R.Hanson, *Vision, Brain and Cooperative Computation*, Cambridge: Mass.: MIT Press, p.209-30, vis cog

Whittock, Trevor, 1990, *Metaphor and Film*. Cambridge: Cambridge University Press., cog vis

Winnicott D.W., 1971, *Playing and Reality*, London: Tavistock, cog

Winograd T & Flores F, 1986, *Understanding Computers and Cognition*, Norwood, NJ: Ablex, cog

Wolf C., 1945, *A Psychology of Gesture*, London, cog gest clinic

Woody C.D., 1982, *Memory, Learning and Higher Function: A Cellular View*, New Yorker: Springer Verlag, vis cog

Worth Sol & Gross Larry, 1974, Symbolic Strategies, *Journal of Communication* **24** :27-39,cog

Worth Sol, 1968, Cognitive Aspects of Sequence in Visual Communication, *Audio-Visual Communication Review* **16** - 2, cog vis

WWW.

Iluzii optice, *http://www.michaelbach.de/ot/index.html*

Cognitive daily blog, *http://scienceblogs.com/cognitivedaily/research/film/*

The society for cognitive studies of the movie image, *http://scsmi-on-line.org/*

The Journal of Moving Image Studies, *http://www.avila.edu/journal/index1.htm*

Laboratory of Neurology, *http://www.vislab.ucl.ac.uk/index.php*

Y

Yarbus L. Alfred, 1967, *Eye movements and vision*, (ed. Princes 1965, Nauka Press: Moscow) Plenum Press: New York, vis *nu*

Z

Zeki S, 1993, *A vision of the Brain*, London: Blackwell, vis cog

Zillman Dolf, 1971, "Excitation Transfer in Communication-Mediated Aggressive Behavior." *Journal of Experimental Social Psychology* 7 (1971): 419–434.

Zillman Dolf, 1983, "Transfer of Excitation in Emotional Behavior." *Social Psychology: A Sourcebook*. Eds J.T. Capacioppo and R.E. Petty, New York: Guildford Press, 1983. p. 215–240.

Zillmann Dolf, 1991, Emphaty: Affect From Bearing Witness to the Enotions of Others, in Bryant and Zillman (eds.), 1991, *Responding to the Screen: Reception and Reaction Processes*, Hisllsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, p.133-67

Index de noţiuni

Filme citate

Cases

Tiparul s-a executat sub comanda nr. 3331-2013,
la tipografia Editurii Universității din București